GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.186
2006年15期
定价9.80元



电玩通&电击收藏
KOF XI团队明信片

◆特猛新作集中大公开

逆转裁判4

两大主角公开
制作人巧舟特别访谈

信赖铃音·肖邦之梦

SNK对CAPCOM卡片战士DS
山脊赛车2／拉力风暴
Elebits鬼精灵

◆热门游戏特别报道

铁拳 黑暗复苏

合金弹头3D

东京番外地
银河天使2

◆五大新作攻略阵

异度传说3

洛克人ZX

伊莉丝工房
超龙珠Z
格斗之王XI

◆两大RPG究极研究阵

游戏极秘研究资料第一弹

FF12的180个秘密

180个游戏背后的秘密&系统设定最终确定版

【北欧战神传2】终极要素大公开

ISSN 1006-5032
15 >
9 771006 503000
TVGAME 综合情报志



邮购请注明：“TOYS酷玩意7” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

主流机种防版措施全线崩溃。

魔高一尺「盗」高一丈!!

“最新消息！PSP2.5版降级成功！”、“Xbox360破解又有新进展，刷新光驱即可运行盗版！”、“专门对应NDS Lite的迷你烧录卡推出！”……近期，一连串关于主机破解的“好消息”不绝于耳，似乎不管硬件厂商费了多大的劲在防盗版上，也只不过是影响了破解的时间长短，并不能彻底杜绝。而从目前各黑客组织破解主机的速度来看，所谓的最新防盗版技术好像总跟不上破解手段的更新。到目前为止，市面上几乎所有的主流主机都被黑客们给攻陷了，NDS的烧录卡在不断提高自己的兼容性、PSP则通过降级和安装芯片来直接读取记忆棒中的游戏、Xbox360更简单，只要刷新光驱就可以运行盗版软件！面对如此之快的主机破解速度，有很多玩家成为了“受益者”，而事情都是有两面性的，到底最终是谁“受害”了呢？国外的软、硬件厂商？他们是蒙受了一定的损失。但就长远来看，今天所谓的“受益者”才是将来会为此付出代价的“受害群体”。笔者在此无意呐喊，更不敢奢望能唤醒大部分人的良知，仅仅是为反盗版添一块砖。将来和我们一样垒砖的人多了，中国反盗版的钢铁长城建立起来，那时候中国玩家的胸膛就真正可以挺起来了。



差距，就从意识开始

中国玩家玩盗版的历史非常悠久，打从20年前的红白机开始至今，盗版就没有间断过。每一次硬件厂商在推出新主机的时候都宣布加强了防盗版措施，但黑客的破解方法也每每都有更高的进步。不过其实进行主机破解的，绝大多数都是外国的黑客高手，并不是中国人，但最终的盗版泛滥却在中国表现得极为明显。这到底是为什么？其实很简单，很多国外的黑客高手在进行主机破解时并不是完全出于非法赢利的目的，有很多人仅仅是一种爱好，想要寻求高难度的挑战。然而在很多中国盗版商的眼中，这确是极大的商机。

国外就没有盗版吗？当然不是。但数量非常少，而且盗版商的“生存环境”也非常恶劣。起码公众对其的态度基本是抵制的，这种抵制态度有自觉的，也有法律约束的成分，总之想要在国外买到盗版软件是一件非常冒险的事。反观国内，盗版游戏软件、影像、音乐制品比比皆是，消费者往往愿意花最少的钱去购买这些“超值”的产品更是大大推动了盗版现象的日益猖獗。中国的盗版商活得很滋润，因为市场的需求量实在是太大了，而自己又几乎做着无本的买卖，这样大的利润有谁不愿意去铤而走险。这么大的市场是从哪里来的？如果你买过5块钱一张的CD、买过7块钱一张的游戏，那么你就是这个市场的组成之一。

反盗版应向国外看齐

反盗版光靠自觉显然是不够的，就算是经济富足的发达国家，如果法律没有约束的话，盗版同样会猖獗。试想谁会跟自己的钱过不去？所以在这方面，制定相关的法律，以及加大执法力度就显得非常重要。中国的反盗版的确是一直在进行着，保护知识产权的运动时常发起，不过在国外人的眼中，这远远不够。我们以美国为例：美国的联邦调查局和警察机构是打击有组织盗版犯罪的主要机构。在美国，有组织的盗版犯罪往往有黑社会背景，盗版所获暴利存在洗黑钱的问题，所以打击有组织的盗版犯罪一般与打击黑势力、洗黑钱的行为联系在一起。因为盗版行为一般在工厂进行，对于有组织的犯罪，警署与联邦调查局可以共同查处。调动警察等武装力量的反盗版行动，自然比只有工商、城管人员查抄要强很多，其威慑力也大不一样。



打击盗版的力量越雄厚，手段越有力，成效自然就越显著。如纽约警署共有5万人，包括4万多警察和近1万名文职官员，其中4000多人负责打击有组织犯罪，有240多人负责打击盗版。这些人都是全副武装，并拥有多辆警车、直升机、巡逻艇、摩托车等现代化交通工具。必要时有搜查住所、冻结银行账户、查封保险箱等各种权力。由于执法手段强而有力，尽管不断有盗版犯罪发生，但只要查实，打击往往都很有效。


↑索尼固定周期的升级就是防盗版的一种措施。

美国对盗版的定罪量刑也有严格的规定。在调查盗版犯罪时，一般要把其与有组织犯罪联系在一起，充分了解对方的背景。法院判决一般要考虑以下情节：a.有无暴力行为；b.有无牟利；c.以前有无犯罪记录；d.是什么性质的案件。在法院判案过程中，一般被侵权人要提供因盗版而给自己造成的经济损失的证据，以使法官掌握可靠的受理依据，没有版权持有者的支持，法官是没法判决的。另外，美国对盗版犯罪的判处也很严格，但司法实践上还是以对被侵权人的赔偿为主，刑事处理为辅。由于美国是英美法系，又是高度法治国家，所以盗版的处理都由法院判决，没有行政处罚。根据联邦和纽约州的法律，盗版犯罪轻则判4个月以上，重则最高可判处15年有期徒刑。

打击盗版不仅是联邦政府的职责，而且也是各知识产权协会的主要任务。如美国电影协会、商业软件联盟、美国电影游戏协会等涉及知识产权的行业协会为了保护各自成员的利益，都舍得花大量人力、物力协助政府打击盗版。如美国电影协会在全国主要城市都设有办事处，聘请法律顾问，监察市场，一旦发现制作、销售盗版产品的情况就向联邦调查局和警署报告请求查处。查处过程中，协会帮助取证，并向法院起诉。协会还设有奖励举报金。综合以上种种反盗版的举措，试想美国盗版商的日子能好过吗？如果中国有能力付出同样的努力，那么打击盗版应该指日可待。

我们能够做什么？

打击盗版、保护知识产权是国际性的工作。尽管中国消费者由于种种原因对盗版的认识没有国外那么深刻，但其产生的实际影响却是我们无法回避的。包括国外出版发行商对中国市场的不信任，乃至整个中国消费者的形象都会受到损害。作为一个普通的消费者，我们不可能凭一己之力去改变什么，也不要奢望在短时间内彻底消除人们购买盗版的习惯。不过只要开始从点滴做起，从改变我们的观念做起，那么中国的游戏市场早晚会走向正轨的。

究竟要怎么做？当然首先是改变以往的游戏习惯，玩游戏并不在数量多，而在质量精。很多人买了一堆游戏之后，不见得真的都仔细玩，有的甚至也就看过几眼。而这样累计下来的花销其实也并不少。所以，倒不如对游戏精挑细选一下，把自己的确很喜欢玩的游戏买回家好好研究，通关时候的感觉也和玩盗版时大不一样。其次，如果你只玩正版的话，机器的寿命就基本不用担心了，光头哪里会那么容易坏掉？而且光盘的保存时间也会非常久。还有一点，正版游戏也保值哦！就算不想玩了，也能卖出价钱。盗版呢？谁会买你的二手？

要想从自己做起，大家恐怕需要下很大的决心，也不是件容易的事。不过在我们抱怨中国没有行货主机，游戏大作不发售中文版的时候，我们是否应该想到，如果过去的20年里，中国没有盗版，那么现在的情况会怎样呢？

□文/小沛、北斗



PSP

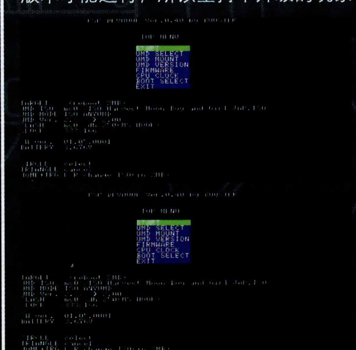
PSP的破解过程是所有主机中最漫长的，虽然最早的1.0和1.5版很快就被破解，而且有大批的第三方软件出现，使PSP可以模拟其他的掌机游戏以及具备更多的娱乐功能，但因为索尼官方总是不断放出新的程序更新软件，并且从2.5版以后在硬件上也对防盗版措施进行改进，所以在很长一段时间里，被破解的主机也仅限于1.5版。不过似乎越是困难，黑客们的兴趣就越大，他们先后研发出了2.0版降级软件、1.5模拟2.5版主机软件、2.5版降级软件，到最后终于推出了完美破解2.71版的直读芯片。至此，索尼细心构筑的PSP防盗版堡垒彻底被攻破了！



↑图中标示的部分就是该主机能否成功降级的关键，这种方法的成功率还是有限的。

为1.5版披上伪装的DEVHOOK 0.4

自从2.0版降级程序推出以后，很长一段时间都没有主机破解的进一步消息。因为市面上的1.5版在游戏上还没有太大的问题。然而索尼在以后推出的游戏软件都必须要高于2.0甚至更高的版本才能运行，所以坚持不升级的玩家



↑DEVHOOK0.4的操作界面还是比较简单的。

便不得不错过以后推出的许多好游戏。就在人们感叹索尼防盗版的手段高妙的时候，黑客们终于坐不住了。DEVHOOK 0.4的推出给了索尼重重一拳！

DEVHOOK 0.4的最大功效就是能够将1.5版主机伪装成2.5版，从而可以运行以后推出的高版本游戏。其安装方法非常简单，仅仅几分钟的时间就可以完成所有的配置，除了网络功能不能使用外，玩家可以正常使用所有的2.5系统的功能，包括看图、更换桌面、听歌、看AVC电影、而且还支持USB操作和待机。唯一不方便的就是没有快捷方式退出系统模拟状态，只有强制关机才可以回到1.5的界面。这一突破已经让1.5版的主机接近完美了，1.5版绝对是PSP所有型号中最抢手的主机，价格也一直保持在2400元左右的高价。

坚守半年的2.5版PSP沦陷！

1.5版本的PSP由于可以运行大量的自制软件以及破解游戏，在国内绝对是最受欢迎的一个版本，由于之前2.01以上的PSP无法进行降级，所以1.5版主机的货源日渐不足。另外，2.5版以后的主机由于硬件更新，在破解上难度也大大增加，不过这能难倒黑客们吗？答案是否定的，很不幸，就在DEVHOOK 0.4推出不久，可以将2.5以及2.6版PSP降级的程序又悄然推出了。

该降级程序是基于《横行霸道 自由都市故事》的漏洞，通过这一漏洞就可以运行降级程序。该降级程序虽然已经被证实可行，但是对于需要降级的PSP也有着硬件上的要求。那就是在UMD仓的打开后左侧给压住的“IC6001”字体为一半，并且右侧一定要空白，否则有很大可能降级失败。另外在记忆棒方面，虽然不少玩家使用32M以上的组装记忆棒，但由于性能不稳定，也要避免使用。如果以上条件都符合，那么就只需要运行拷贝到记忆棒中的程序，等待数分钟后就可以完成降级了。

从目前已知的情报来看，所有IC6001的PSP都能够顺利降级，包括许多1G捆绑版的V2.5主机也可以利用这个程序降级，而且这批主机都有着比较充足的存货，因此在不久以后1.5版主机的价格大概就会降下来了。这次的降级程序目前已经被很多中国的玩家试用成功，其结果不言而喻，能够运行盗版软件的主机数量一下子增多了，索尼的绝大多数PSP已经不再具备防盗版的能力，索尼的之前努力有大半都化为了泡影。

破解芯片彻底征服所有PSP

至2.5和2.6版沦陷之后，索尼手中只剩下为数不多的2.7和2.71版还保有自己的领地，然而这一次黑客决定要大举进攻了。日前Epsilon Team放出的破解视频仿佛是在骄傲地向世人宣布：我们已经彻底打败索尼！PSP是我们的天下了！

本次放出的视频开始就立即展示了这台演示用的PSP是基于v2.71版本，而且还进入了索尼官方提供的《LocoRoco体验版》游戏，退出后，在没有关机的前提下进入了一个名为《ATTACK OF THE MUTANTS！》的自制软件，以及ISO版《我们的块魂》，以上两个程序都是存放在记忆棒内的，最后他们还特意弹出UMD仓以示完全是执行记忆棒内的内容而非UMD。

视频的真实性是毋庸置疑了，而这次的破解方法则更是非常彻底，只需给PSP装上Undiluted Platinum Chip芯片，就可以不必进行任何烦琐的操作，而在v2.71版上直接运行所有非官方自制程序。此外，国外相关论坛表示Undiluted Platinum Chip已经蓄势待发，所有芯片及配套的附件已经准备出货，并在网络上开始接受预订，其中包括了破解芯片、USB接口、连接线等，也就是说日后索尼官方采取更高版本的系统固件来封杀破解程序时，Epsilon Team也能发放更新的破解补丁进行反击，可见索尼这次真的是栽了。

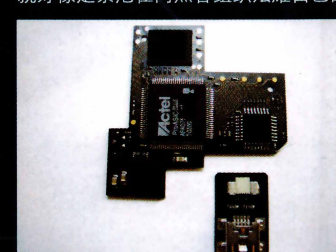
历数黑客组织和索尼间的斗争

最原始的PSP Verson 1.0是首批出厂产品，由于加密措施不完善，所以首发半年后就被国外黑客破解，可以通过记忆棒来运行游戏。

PSP Verson 1.5在原来基础上稍有改进，不过由于黑客对该系统的源代码进行了破解，所以大量的模拟器程序及ISO引导程序相继登场，使之成为了最抢手的版本。PSP Verson 1.51纯粹是个防止第三方软件的补丁，是以增强系统安全性为目的。其命运就是可以升级至2.0版后再利用2.0的漏洞降至1.5版。PSP Verson 1.52在增强系统安全性的基础上新增了一些功能。但同样可以升级至2.0后再降至1.5。

PSP Verson 2.0首度加入了网络功能，让主机的娱乐性大幅提升。不过由于Photo目录下的浏览功能存在漏洞，所以用户可以利用这项漏洞进行降级，包括之前的1.51和1.52都是借了这个机会。之后，索尼承认2.0系统的确存在漏洞，并推出v2.01升级补丁以填补漏洞，增强系统安全性。该版本没有添加新功能，但在防盗版上的确给黑客们造成不小的麻烦，也算是索尼在这场战斗中的第一个小小的胜利。

到了PSP Verson 2.5推出的时候，索尼并没有感到高枕无忧，于是除了在强化部分网络功能外，更将主机的硬件架构进行了改进，如此一来，PSP就更显得坚不可摧了。PSP Verson 2.6的发布，就好像是索尼在向黑客组织炫耀自己的



↑直读芯片的推出将PSP彻底打垮了！

防范高招，他们几乎已经认为黑客应该放弃了。于是这个版本继续在增强娱乐性上做文章，强化了网络多媒体功能，网络文字编码支持简/繁体中文字，并支持WMA格式音乐播放。

PSP Verson 2.70是索尼第八次更新系统，其新增的中文系统语言，是中国玩家最关注的更新点。其次，2.7系统开始支持记忆棒运行游戏Demo试玩，这似乎又是一个漏洞的开端。PSP Verson 2.71主要强化了试玩版下载功能，玩家可以通过PSP浏览器直接下载试玩版游戏到PSP的记忆棒上。同时提供了第二款试玩益智游戏《Kazuo》。

至此，索尼好像已经在反盗版战争中取得了胜利。然而噩梦的开始是没有预兆的，我们文章一开始介绍的三种破解方式就是在这段时间集中推出的。索尼的全线崩溃仿佛就是一瞬间！



NDS

“作为与PSP几乎同时发售的新一代掌机，NDS这款凭借着双屏与触摸功能走全新路线的任氏掌机平台在近两年来的走势可谓顺风顺水。虽然从全球范围来看，NDS与PSP相比，在销量上的优势并不明显，但如果单从“游戏机”这个概念来比较，我们就会发现，NDS是绝对要强过PSP。在被破解方面，与需要不断打持久战的PSP相比，NDS则可以说是早已被真正攻克。和前几代任氏掌机不同，现在玩家们玩NDS破解游戏的方法，不再是最初那种简单的D版卡，而是采用了烧录卡＋游戏ROM的方式，也正是因为这个原因，NDS在国内还是比较受欢迎的。”

关键词解析：刷机、引导、烧录

如今市面上有着各种各样形形色色的NDS烧录卡品牌，虽然在一些特色功能方面有着不小的差别，但如果仅就烧录NDS游戏ROM玩这个最基本功能来讲都是一样的，原理也都差不多。要想用NDS玩烧录卡，首先有一个前提，那就是必须刷机或是买一块引导卡，只有这样才能使NDS运行烧录卡。目前市面上的这些烧录卡，基本上都是通过NDS下方的GBA卡插槽来运行的，而要想达到这个目的，一般有两种方法：一是通过在NDS卡插槽端插入一块引导卡，引导卡连接一张正版卡带，之后再在下方的GBA插槽插入烧录卡即可运行。这种方法主要是基于Darkfader的Passthrough原理，从PASSME到FLASHME再到现在的PASSME2莫不如是，基本上就是跳过主机的RSA加密，直接进入NDS环境。另外一种方法就是我们常说的刷机了，这种方法的原理就是使用专门的刷机软件，例如FLASHME系列，改写了NDS的BIOS，把GBA烧录卡从GBA卡插槽里通过刷机程序骗过系统而进入NDS模式。目前比较盛行的是刷机后再直接使用NDS烧录卡玩游戏，毕竟用引导卡的话会使得整个NDS显得过于臃肿，不但极大的影响了主机的外观，也不便于携带。

用烧录卡玩NDS游戏，搞定上面这些步骤之后，不管烧录卡的种类如何，必须要有游戏ROM才行。ROM的来源，主要是去一些专门的NDS论坛或者是网站上，有许多破解小组会在游戏正式发售后的最短时间里将游戏ROM DUMP出后发布在这些论坛之中，玩家们只需去论坛上将自己想玩的游戏ROM下载到自己电脑中，再用该烧录卡所对应的程序将ROM转换一下，拷贝到烧录卡中，最后将烧录卡插入NDS即可正常游戏。由于目前国内市场上烧录卡的品牌非常之多，这里我们只能选取一些比较流行的主流烧录卡，简单介绍一下其特色。

SuperCard系列

SuperCard可以算是从GBA时代就开始的比较老的品牌了，在进入NDS烧录时代后，其率先推出的SC-SD和SC-CF烧录卡被许多玩家所接受。SC卡系列最大的特色就是它采用的是SC转接卡加SD卡或是CF卡的方式，也就是说SC卡只是一个转接媒体，真正的存储媒体是CF卡或是SD卡。使用这种方式最大的好处就在于采用的SD卡和CF卡由于是IT类存储媒体，玩家可以自己去电脑商城选择购买自己喜欢的品牌和容量，而且由于SD卡和CF卡都是按照正常的电脑计算方式（也即BYTE），而不是许多烧录卡那种bit，两者相差了整整8倍，所以可以说是非常划算的。

不过SC系列的包装方面一直都是做得比较粗糙的，这也是被许多玩家一只诟病的一点，不过好在我们买烧录卡更重要的是追求其实用性，所以外观上的不足还是可以忍受的。最近针对这一点，厂商特意推出了SC MINI SD，可以说在这方面有了极大的改进。不过这次的SC MINI SD变化最大的一点就是它的体积，SC MINI SD确实是GBA真卡大小，这对于NDSL来说虽然不算什么，毕竟作为NDSL来说，如果没办法做到它的GBA卡槽那么小，再怎么也要凸出来，不过对于NDS以及GBA的玩家来说，意义就不同了，SC MINI SD是真正GBA卡大小的卡带，这样在非NDSL的主机上使用就不会露出来一截，在外观上有了极大的改进。





↑期待许久才上市的M3在价格上并不便宜。

尽管有着上述种种优点，不过SC也并非是完美的，在对GBA游戏的兼容方面一直都不是很好。即使是最新的SC MINI SD，由于内核没有变动，所以依然采取将MINI SD卡里面的ROM读取到SDRAM的方式来运行，这样一来，少数游戏拖慢的现象仍然存在，该拖慢的会拖慢，该白屏的还是会白屏，在游戏兼容性上面，SC MINI SD基本上没有什么提高。

G6/G6 LITE

G6之所以有名，不仅仅是因为它本身的性能强大，而且正如我们说起首款NDS烧录卡就会想起NEOFLASH、想起首款采用外接存储卡的GBA烧录卡就会想起Supercard一样，当我们提起第一款真正适合NDSL的烧录卡时，G6 LITE这个词就一定会浮现在我们脑海中。

G6 LITE的体积和外观是吸引NDSL玩家的最主要原因，因为G6 LTIE不但做到了插进NDSL的GBA卡槽不突出，而且还如NDSL原配的GBA卡槽盖一样拥有挡板，这样就可以使得烧录卡与NDSL之间结合得更加紧密没有暴露的地方。将G6 LITE插进NDSL卡槽，确实如NDSL原配的GBA卡槽盖般完美不突出。G6 LITE比较有意思的一点就是在包装盒里附赠了NDSL备换外壳，这样玩家就可以根据自己的主机颜色来更换不同颜色的外壳。与G6一样，G6 LITE也是使用独立USB烧卡器来烧录游戏，将G6 LITE通过它插在电脑的USB口中，系统会自动将G6 LITE识别成可移动磁盘，然后就可以用软件来烧录游戏或者拷贝文件到G6 LITE的磁盘里面。

由于G6 LITE内置的是Nandflash，并非Norflash，简单地说，应用到烧录卡上，这二者从一般来说区别就在于写入速度和读取速度上，前者写入超快，但是读取却很慢，后者写入慢，读取却很快，但是得益于NDS本身硬件设计时的便利（内置缓存可读取Nandflash），所以Nandflash应用到NDS烧录卡上又经济又实惠，是非常快捷的。最后需要说一下，目前发售的G6 LITE仅有4G版，而4G指的是NDS上的容量，换算成电脑上的容量，实则是512M，所以并不能算是很充足。

电影卡M3系列

电影卡也是我国掌机玩家们比较熟悉的牌子，之前曾经是GBA烧录卡中非常有名的一款。随着NDS的普及和NDS烧录技术的成熟，各大烧录卡厂商均将主要精力转向NDS烧录卡。GBAlpha作为烧录卡行业的排头兵，在成功推出支持NDS游戏烧录的G6和M3-CF后，也自然不敢寂寞的正式推出支持NDS游戏烧录的M3。

和SuperCard一样，M3也分为M3-SD和M3-CF，只是使用的存储卡媒体不一样，前者使用SD卡，后者使用CF卡。与其他大多数烧录卡相比，M3-CF不仅实现了NDS全屏电影的播放，更能够比较完美地运行NDS游戏和GBA游戏；但由于CF卡自身的原因，导致M3-CF的体积庞大，另外在读取速度上也不尽如人意。采用体积更小、读取速度更快的SD卡为媒体的M3-SD的推出也就顺理成章了。单从售价而言，M3还是比较贵的，由于功能类似的SC-SD比之要便宜了差不多两百大洋，所以价格上比较被动。



↑NDS引导卡方面的种类也有着不少。

M3-CF最让人诟病的是其庞大的外形。几乎相当于两个GBA卡大小，插入NDS、GBA时，会露出长长的一截；即使是M3-SD，其体积也比SC-SD的还要大。M3-SD将SD卡的插槽设在上面，换SD卡的时候不需要将M3-SD也一起拿出，方便了玩家。实际使用中，只需将SD卡轻轻向里一按，SD卡就会弹出。M3-SD没有内置可充电电池，而是采用了松下CR2025锂电池，不过寿命能达到10年。整体来看，M3不失为一款综合性能较为不错的NDS烧录卡，不过其相对偏高的价格可能会是影响玩家选择它的一个门槛。

EZ4/EZ4 LITE

EZFLASH系列是GBA烧录卡中极为有名的品牌，虽然与其他烧录卡相比，EZ系列在价格上偏贵，但是其强大的整体性能以及良好的稳定性兼容性，仍然使得许多玩家对其青睐有加。进入NDS烧录时代之后，EZ的厂商似乎在动作上就要慢了一步，对应NDS的烧录卡EZ4迟迟才推出，而且市场反应上也没有想象中的火爆，尽管如此，其仍然不失为一个不错的选择。

EZ4 LITE比较有特色的地方就是其包装中附赠了另外两套其它颜色的备换外壳以及贴纸，为烧录卡提供备换外壳，EZ公司这个服务确实不错。EZ4 LITE最大的卖点就是做到了插进NDSL几乎不突出，这是吸引广大NDSL用户的首要原因，当然并非是完全不突出，只不过稍微突出的一点点基本还是可以接受的。

到了NDSL时代，即便是打出“GBA真卡大小的烧录卡”如SC MINI SD和EZ4在现在看来都略显不足，所以为了缩减整体体积，EZ4 LITE上面选用的是目前在手机存储设备领域日渐吃香的TF卡，TF卡全名是TransFLash(或T-FLASH)，目前比较正式的名称应该是Micro SD Card，因为从2004年起TransFlash便更名为Micro SD Card。它采用最新的封装技术，能够做到大小仅有11mm x 15mm x1mm，是目前体积最小的存储卡。EZ4/EZ4 LITE的兼容性并不能说是完美，同样也有少部分游戏存在兼容问题，特别是NDS游戏的兼容性方面，可以说不是很让人满意。希望厂家能够尽快解决兼容性问题，这样才能使玩家获得更多的方便。

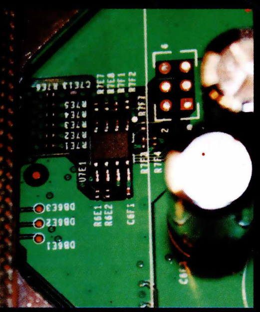
360

“在新一轮的次世代主机之中,微软的白色魔盒是最早亮相的，抢先于对手发售可以优先抢占市场份额,相应的,新主机也就容易成为众矢之的。其实早在XBOX360还没有发售的时候,微软就曾经不止一次强调过他们主机的安全防护措施有多么无懈可击,当时他们表示XBOX360运用了很多破解者闻所未闻的新技术。我们都知道，每次新主机的发售，都会引来各种有心或是无心的破解爱好者们拿来作为攻克的目标，这其中既有纯粹为了破解而破解的高手，也有纯粹为了“商业目的”的D版商们，但不管是谁，估计都不会是硬件生产厂商所欢迎的。”

枪打出头鸟，360成为众矢之的

微软既然敢夸下如此“海口”，自然是对自己的主机安全机制有着强大的自信，当然，世上没有攻不破的防线，尤其是在IT业界，这是被普遍所认同的真理。即使是夸下海口的微软也不敢打包票说360能够做到水泼不漏，迟早会有被破解的那一天。或许是被微软的自大所激，自从360发售之后就有大量的破解小组怀着舍身忘死的大无畏精神投入到破解新主机的攻坚战之中，而且紧随其后就是一系列破解相关的消息放出，一时之间，似乎新主机的破解已经是手到擒来，即使是国内的玩家们也都纷纷兴奋不已。然而事实证明，微软毕竟不是吃素的主儿，之前的大好形势转眼就变成了过眼烟云；之后360的破解进度进入了一个相对平缓的时期，不过奇迹往往就是诞生在平淡之中的。所以，就在前不久，当微软主机真正被破解，可以通过刷光驱的方法玩备份游戏的情报传开之后，实在是让人有一种平地惊雷的突兀感。不管我们怎么想，事实就是如此真切的摆在面前：XBOX360，这台新主机大战的先行者，就这么轻轻松松的被破解了。

这次360的破解方法，简单来讲就是通过刷光驱固件来实现玩备份游戏的目的。之前破解主机的方法无非是飞盘引导、在主板上加改机芯片、刷主机固件



↑XBOX360拆开外壳需要花费不小的工夫。

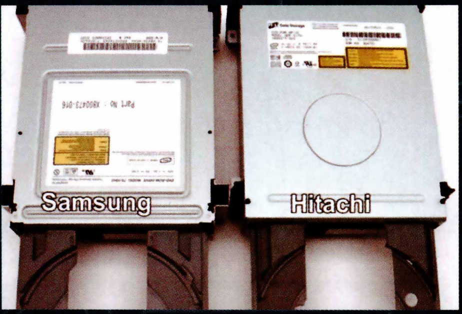
升降级或是直接就能运行D版卡带等等，其中“飞盘”一度被认为是最有希望的破解360的途径，网上也一度对该法趋之若鹜。而利用光驱漏洞破解360的方法，虽然通用早在2006年初就有破解者研究这个问题，不过或许是真被微软的宣言给唬到了，许多人都不相信号称极为强大的360的防破解机制会有这么低级的漏洞。不过显然，很多时候都是我们自己把事情想得太复杂了，刷光驱的确是一个可行且使用的破解方法，不仅如今号称“完美刷机”采用的就是这种方法，其实之前就已经有署名为“The-Speicalist”的破解爱好者及其小组正是通过这种方法使XBOX360成功读取了刻录在一张DVD-R上的XBOX360备份游戏，但他们表示XBOX360主机的加密体系并没有被破解，他们只是针对XBOX360光驱的加密体系进行了研究，该小组正是通过对光驱固件的修改，才使得XBOX360最终能够运行XBOX360的备份游戏了。

其实当初“TheSpeicalist”的方法已经基本就将XBOX360给破解了，但是这个小组只是单纯的为了破解而破解，也就是说他们的目的只是向人们证明微软之前夸下的海口不过只是一句大话而已，而并没有其他想法，所以尽管他们已经基本将360攻克，“TheSpeicalist”却并未将将修改过的光驱固件程序公之于众——这就是真正传统定义上的“Hacker”了，他们只是一群单独追求挑战的技术狂人。不过前面我们说过，在孜孜不倦破解360的大军之中，除了“Hacker”们之外，还有另外一只生力军，那就是D版商们。他们同样也在勤奋的攻克着新主机的铜墙铁壁，虽然在纯技术领域上可能会低“Hacker”们一筹，但有着成功破解后巨大利润的动力作为驱使，他们的热情也毫不逊色于前者。所以尽管先行者“TheSpeicalist”并没有公布光驱修改固件程序，但他们的成功足以诱使那些纷纷在其他破解途径中一再碰壁的破解小组们将思路往这上面考虑了。

没有攻不破的堡垒

或许是有光辉的成功榜样在先，思路对头的其他小组们在之后的时间里，破解进度是频传捷报。在经过了一段时间的“相对静寂”之后，一位署名为“Commodore4eva”的破解爱好者在互联网上放出了一款号称是基于XBOX360 Toshiba-Samsung H943光驱的修改版固件，一时间引来不少乐于吃螃蟹的人争相拿自己的XBOX360开刀，但毕竟这是一件风险相当大的挑战，稍有不慎就很有可能导致主机的报废，何况360怎么看都绝不是一台便宜的主机，所以尽管有着这么大的诱惑，绝大部分关心此事的玩家们也只是抱着观望的心态耐心等待着更加稳妥和成熟方法的出现。之后一段时间里，不少权威网站和小组证实了该方法的真实性，那就是——“通过这款修改固件，确实能让XBOX360运行备份的游戏”！不过真正让玩家们感到“安心”的，或许还是来自“被害者”微软的表态，微软官方承认了XBOX360的光驱确实存在一些漏洞，破解者可以通过修改光驱的固件读取非法备份并修改过的游戏，但XBOX360的核心安全体系并没有被攻破等等……也许正是因为刷光驱改360手段的真实有效可靠性得到了微软的“官方承认”，所以作为“渔翁”的玩家们才真正信服了这一方法，黎明的曙光，似乎已经近在眼前。

再之后的破解进展方面，似乎就只能用高歌猛进这个词来形容了：在公布了修改版XBOX360 Toshiba-Samsung



↑现在大部分的XBOX360光驱种类和型号都已经可以刷了。

H943光驱固件之后，Commodore4eva再接再厉，于随后几周内再次放出基于XBOX360 Hitachi-LG GDR-3120L 46D/47D/59型号光驱的修改版固件，这也表示全世界大部分的XBOX360光驱都能够进行修改固件的刷新操作了，目前只有少量的Benq-LiteOn/Philips还无法进行修改光驱固件的操作，不过相信经过各破解小组的不懈努力，全型号光驱破解那一天迟早会到来。而且就在光驱固件被破解的同时，其它破解小组也没有闲着，XBOX360 SATA至PC的连接模块、简化光驱固件“读--改--写”操作的程序包、XBOX360双固件启动模块、方便开启XBOX360机箱的工具等等纷纷登场亮相，正是有了这些工具的辅助，才使得玩家自己刷写光驱固件的门槛大大降低。这也是为什么在没有改机芯片的情况下，我国的许多游戏店中也纷纷打出了“完美刷机”的招牌的缘故；当然，我们并非是说国内就缺少破解方面的顶尖高手，只是对玩家们而言，能够自己掌握刷机方法的确是一件令人激动的事情，即使退而求其次，能被不少我国的游戏店BOSS们掌握刷机的方法也挺不错——毕竟动手能力强的玩家还是少数，绝大部分玩家恐怕是宁愿自己多掏点银子（刷机费），来换取将刷机失败的巨大风险转嫁给游戏店BOSS们身上（刷失败了肯定得赔），这的确是一个更“大众化”也更稳妥的选择。

国内XBOX360刷机现状

其实近段时间以来，从小编们暗中走访的情况来看，并非所有的游戏店都提供XBOX360的完美刷机服务，即使挂着“完美刷机”招牌的游戏店也未必表示该店就能刷机，有可能是玩家把机子交给该游戏店，然后该游戏店的BOSS再去找专门复杂刷机的人或者是店面去刷机，毕竟360的刷机还是需要一定技术门槛的，我国游戏店的BOSS们未必就能熟练掌握好，于是就有了以上这种情况的出现。如果有想要自己动手的玩家，则一般需要准备下面这些基本工具：T10的改锥、一个小镊子、一个SATA连接线、一台具有SATA接口的PC（需要有Silicon Image晶像SiI3112 SATA芯片组的支持）、一张PC用XBOX360光驱启动盘以及一份刷写固件的工具压缩包。比较具体一些的刷机步骤和操作，感兴趣的朋友可以参考本刊上期的“科普园地”栏目。

目前差不多已经上市、主要的XBOX360游戏都已经有了D版的游戏，从这些游戏的种类上看，基本上是以港版游戏为主，还有部分日版和美版游戏。由于目前360这种刷光驱玩D版盘的方法和给PS2加装改机芯片的方法在原理上有着很大的区别，所以即使刷完机之后不同版本的主机和游戏之间仍然无法通用。换句话说，美版的XBOX360刷机之后也只能买D版的美版360游戏玩，别的地区版本的D版360游戏仍然受区码限制，无法游戏；日版的主机就要好上许多，日版和港版的D版360游戏通吃，港版的主机也是除了少数最先几款日版游戏无法运行之外，其余日版游戏和所有港版游戏通吃——这仍然和刷光驱的破解方法有关，不可避免的受到主机固件及其生产批次的影响，这里就不再赘述。近期内XBOX360的刷机费用根据各地行情不同，大致在200－300之间，D版软件（都是D9盘）的价格也在30－50/张左右。由于XBOX360的主机价格目前仍然维持在3千大洋左右的水准，所以尽管已经被破解，但主机本身高昂的价格仍旧不是绝大部分的中国玩家所能负担得起的，如今刷机的还是以已经购买了360的玩家朋友为主，新玩家的增长数量有限，大家想要购买的话还是请量力而行。毕竟连买带改总价三千多大洋可不便宜。





电玩综合情报志
Vol.186
2006 / 15
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「封面主题 铁拳 黑暗复苏」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

热点 热点话题 & 独家分析

主流机种防盗版措施全线崩溃 …………001
微软日本发展战略失误，XB360半年回顾 …………007

新作 无双特报 & 无双报道

特报 逆转裁判4 …………018
特报 信赖铃音·肖邦之梦 …………024
山脊赛车2 …………022
摩托风暴 …………028
鬼精灵Elebits …………026
SNK对CAPCOM 卡片战士DS …………029

专题 特别策划 & 业界分解

PS3成败论 …………012
家用机RPG的最初10年 …………038

攻研 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

最终幻想XII究极情报108枚放送 …………100
北欧战神传2 …………092
异度传说3 …………070
异度传说3 …………032
超龙珠Z …………078
洛克人ZX …………088

评介 游戏铁板阵 & 电玩铁板烧

合金弹头 …………030
洛克人ZX …………034
超龙珠Z …………031
伊莉丝工房 …………035
异度传说3 …………032
银河天使2 …………036
铁拳 黑暗复苏 …………033
东京番外地 …………036

别致 固定栏目 & 特色专栏

游戏新闻眼 …………006
中国电玩榜 …………016
闯关族的家 …………048
大墙画廊 …………054
龙哥热线 …………055
米花通信 …………058
超G女生 …………059
战国英杰传 …………060
电玩产业论 …………061
秘技天地 …………062
日文地狱 …………063
格斗天书 …………064
新作游戏发售表 …………118
抽奖 …………120

本刊声明：

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

招聘信息

■ **编辑招聘要求**：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜 ■ **美编招聘要求**：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜 ■ **视频招聘要求**：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.186

Focus on Game News

双周注目图片



世界杯比赛休息期间，贝克汉姆选择用PSP来放松自己，索尼的面子还真不小啊！

XBOX CUP 2006葡萄牙夺冠
世界杯期间众球星代言

本刊讯　7月10日凌晨，万众瞩目的世界杯在经历了一个月的鏖战之后终于落下了帷幕，意大利队通过点球大战以5:3的比分力克法国队，获得了本次世界杯的冠军。而在世界杯期间，微软所举办的“Xbox Cup 2006”也顺利结束，冠军球队是在本届世界杯中取得第四名的葡萄牙队。在世界杯举办的这段日子里，各硬件厂商也抓紧时间让球迷为自己的主机代言，以提高人们的关注度。终归是四年一次，而且世界杯在全球范围都有很大的影响，所以硬件厂商们自然不会放过这个大好的机会。


←这个Xbox cup的造型明显是借鉴了大力神杯。

葡萄牙获“FIFA世界杯”冠军！

看到这个题目大家可不要吃惊，这并不是本次德国世界杯的最终结果。随着世界杯临近尾声的时候，另一个世界足球比赛盛事“Xbox Cup 2006”也提前胜利结束。而且比赛的优胜者将被微软招待到德国柏林免费观看世界杯的总决赛。

“Xbox Cup 2006”是微软公司举办的游戏比赛，这项比赛使用的是Xbox360版《2006 FIFA 世界杯》的游戏，其比赛的选手同样是来自世界各地的玩家，也算得上是游戏界的世界杯了！经过多日的选拔赛，来自于全世界32个国家的顶尖选手齐聚德国柏林，在特设会场“adidas World of Football”进行了最后的较量。

经过紧张激烈的角逐，最终葡萄牙选手获得冠军并捧走了微软特制的“大力神”奖杯，亚军则由墨西哥队获得，东道主德国队在季军争夺战中遗憾地败给了实力强劲的西班牙队。虽然在真实的世界杯中，葡萄牙输给了德国，得到了第四名，但参加“Xbox Cup 2006”的葡萄牙玩家们却可以用自己的胜利来弥补心中的遗憾了。


↑看着葡萄牙玩家捧杯时的激动表情，似乎不亚于他们的国家队在世界杯上夺得了冠军。

5位超级球星代言360

世界杯的热潮一年比一年高涨，整个比赛期间，人们的目光几乎都集中在了德国的球场。不过游戏硬件厂商们可不希望世界杯将他们的风头全部抢走，同时更希望能借着世界杯的举办为自己的产品起到宣传作用。在这一点上，微软是最早付诸行动的，为了宣传XBOX360，微软请来了5位足球明星为其代言，阵势着实不小。


↑NDSL真的能让拉姆玩得如此全神贯注吗？

这次参加代言的足球明星分别为：西赛、施魏因施泰格、莱德利·金、皮耶罗和梅西。梅西：阿根廷国脚，也是马拉多纳最看好的本国球员，可惜这次比赛施展的空间不大。莱德利·金：英超热刺后防中坚，因伤缺席本届世界杯。皮耶罗：意大利国脚，在德国对意大利的半决赛中踢进了锁定胜局的一球。施魏因施泰格：德国国脚。


←施魏因施泰格的表情似乎对360不是很感兴趣。


←著名球星皮耶罗在玩游戏时也是十分投入的。

用NDSL忘掉足球？

继微软邀请了五位超级球星来为XBOX360做宣传之后，任天堂也如法炮制，选择了在本届世界杯打入第一粒入球的德国队边后卫——菲利普·拉姆来担任NDS Lite宣传广告的主角。任天堂的广告案也非常有意思，他们将NDS Lite与世界杯并称为当下最热门、最值得大家关注的东西，但如果现在让你选择足球与NDS Lite的话你会选择哪一方呢？德国足球队员拉姆为我们做出了表率，那就是暂时忘记足球，投入到有趣的游戏当中。这个广告对于德国的玩家来说也许是个讽刺，因为原本有望夺冠的德国却在半决赛中输给了意大利，这种失望的心情或许真的需要用游戏来排解，只是不知道玩家们看到拉姆“玩物丧志”的样子会不会产生反感心理呢？

特报 国内专讯

iDSL首发受到热力追捧 《任天狗狗》首次公开展出

本刊讯　6月29日，虽然是37度的红色高温警报天气，虽然进入场馆需要支付30元购票，但是依旧抵挡不住众多DS粉丝对iQue DS Lite首发会的热情支持。第二届动漫游戏博览会上，iQue DS Lite首发活动成为本届展会最大的亮点之一。


↑大家对于DSL的首发明显都非常关注。

和玩家们的热情相比，iQue神游本次为玩家们准备的DS Lite首发套装同样充满着诚意，实惠的价格，加上特别制作的夏日首发礼品套装以及多达7合1的附件礼品装，让每一个期待DS Lite的玩家都感到物超所值。29日首发会第一天上午，iQue展位前拥满了来自四面八方的玩家，他们都不想错过第一时间拥有这款超人气主机的机会，其中有些玩家还来自于上海周边的城市，一位苏州的玩家得知DS Lite首发的消息之后，还特地请假坐火车赶到上海的展会现场。短短的几小时里，iQue神游工作人员忙着接待玩家，首批投放市场的DS Lite首发套装也销售一空，许多晚到的玩家只能前往位于徐家汇美罗城2楼的GZONE游戏专卖店去购买。


↑动漫展上的首发会，著名漫画家许培育老师来签名助阵，也是一大看点。

本次首发会上，iQue神游兑现了自己在中文软件上的承诺，首次公开展示了《任天狗狗》的Demo版本提供在场观众试玩，并且从其现场播放的宣传片来看，在日本人气很旺的《新超级马力欧兄弟》、《活力脑学校》等DS游戏也已经准备就绪，据小编估计，神游之所以这次没有放出同步的中文游戏的原因，极有可能与其最近常常提及的“新游戏模式”有关，待到这一“模式”揭开其神秘面纱之日，想必就是中国玩家享受众多具有国际游戏大作中文版之时。

日本还没进入电玩次世代

——微软日本发展战略失误，X360发售半年回顾



↑泉水敬接替丸山嘉浩并不是一件可喜的事情，他肩上的责任远比官衔要大许多，极有可能步丸山的后尘。

2005年12月10日，Xbox360在日本发售了，本以为日本就此步入了游戏的次世代，然而时隔半年，PS2依然是日本最普及，以及销量最高的家用机，这意味着Xbox360根本没能将日本玩家带入到次世代当中。据每周公布的主机销量统计，360在日本推出的这半年里大约卖出了10万台以上，绝对没有超过15万。这个数字意味着什么？这么一点销量甚至不如很多主机在日本首发时的销售成绩。而软件呢？《死或生4》算是最受欢迎了，可总销量还不到9万套，面对PS2上诸多百万大作，恐怕微软的次世代游戏想要突破10万都比较艰难。这种尴尬的状况从360首发至今一直没有改善，而且微软之前信誓旦旦说要抢先攻占日本游戏市场的言论现在也不提了，难道微软真的对日本玩家束手无策了吗？

纸上谈兵，骄兵必败？

在Xbox360发售之前，微软的一系列举动让人们开始相信这款次世代主机将成为今后4、5年间游戏市场的主宰。当时的日本Xbox事业本部长丸山嘉浩在接受媒体采访时，大谈微软在日本地区的推广战略，其眉飞色舞也如同胜券在握。首先，丸山嘉浩表示按照公司计划，微软在日本市场的重要推广期将不会面临主机严重缺货的情况。而在首发游戏方面，游戏开发商的制作进度也一直受到微软的严重关注。一般来说，游戏的测试纠错时间需要近一个月。到主机在日本首发的时候应该会保证有10款游戏一同推出。最后在谈到如何应对索尼在2006年发售的PS3时，丸山更自信满满地表示，虽然索尼的PS3是Xbox360在日本市场上的一个强劲的对手，但包括任天堂的Wii在内，他们的发售时间将比360晚上一年，届时，微软已经完成了应对其发售的所有准备工作，所以基本不会对360构成什么威胁。Xbox360必然能够在2007年成为日本市场的第一家用主机。

丸山嘉浩的这些言论乍听之下并没有不合理的地方，他们似乎真的已经吸取了Xbox在日本市场上的失败经验，并且这次取得了大批日本游戏厂商的支持，其软件也应该会更多顾及到日本玩家的口味。另外，它比PS3和Wii提前一年发售确是事实，而且就以往的经验，早一步发售对抢占市场有着极为重要的作用。当时看来，微软好像真的要打一场翻身仗了。然而后来丸山嘉浩的离职又能说明什么呢？用中国的成语就是——纸上谈兵、骄兵必败！

《死或生4》拉了360后腿？

丸山的离职原因自然与360在日本销售成绩不佳有关，但这究竟是谁的原因却值得商榷。360在日本的销售策略不是丸山一个人制定出来的，而在制定出来之后，由于丸山的过度乐观，使其贸然出台而最终以失败告终。或许日本市场真的是一块硬骨头，它不会随便被人吃掉，而且还有可能会硌掉这个人的牙。微软在Xbox时期就已经领教过日本人的挑剔了，这次卷土重来当然要避免上一次所犯的错误，当务之急就是在软件上下功夫。而结果如何呢？《死或生4》延期……

看看日本首发的这些游戏，第一人称射击占多数，赛车有两款，日本玩家最喜欢的角色扮演一个也没有，再加上《死或生4》的延期。别的也就不多说了，下面列出98年以后各个主机在日本首发时的销量，大家自己比较吧。

1.世嘉Dreamcast，1998年11月27日（周五）发售，首周共3天，销量101490台。

2.BANDAI的WonderSwan，1999年3月4日发售（周四）发售，首周共4天，销量102655台。

3.索尼PlayStation2，2000年3月4日（周六）发售，首周共2天，销量630552台。

4.任天堂的Game Boy Advance，2001年3月21日（周三）发售，首周共5天，销量611504台。

5.任天堂Gamecube，2001年9月14日（周五）发售，首周共3天，销量133719台。

6.微软Xbox，2002年2月22日（周五）发售，首周共3天，销量123929台。

7.任天堂NDS，2004年12月2日（周四）发售，首周共4天，销量441485台。

8.索尼PSP，2004年12月12日（周日）发售，首周共1天，销量166074台。

9.任天堂 GBA Micro，2005年9月13日（周二）发售，首周共6天，销量148117台。

10.微软Xbox360，2005年12月10日（周六）发售，首周共两天，销量41817台。

从以上的数据来看，微软的Xbox360绝对是近几年日本游戏史上首周销量最低的主机，连当年Xbox的首发销量都是它的3倍，更不要说去和任天堂的掌机还有索尼的PS2比了。首发的失利终归不能算是微软彻底失败，在PS3和Wii发售之前，它还是一直有机会的，关键就是看微软之后能不能用高质量的软件来扭转颓势。《死或生4》到底有没有拉360的后腿，答案是否定的。这系列游戏还不至于能够左右一款主机的生死，然而它的延期似乎证明微软在游戏软件上下的功夫并没有之前所说的那样多，重视程度依然不够。

泉水敬临危受命

丸山走了，泉水敬的到任是否能够让360走出困境？显然光凭一个人的能力是不能实现的！说白了，没有软件支持的360就是个扶不起的阿斗，丸山的离职算是背了半个黑锅。泉水敬这段时间并没有什么值得关注的作为，倒是上台之初的言论让人印象深刻："微软将必然在日本取得成功。我想今年将会成为成功的踏脚石。Xbox 360自去年12月发售以来，不仅仅是市面上唯一的次世代主机，也将会是未来几年里的最佳主机。"

唱唱高调可以，实干也不能少。泉水敬同样认可，一台成功的主机需要有高品质的游戏支持。年初时，在日本推出的Xbox 360游戏只有25款，今年夏季大约不到40款。而他承诺到今年年底，会有80多款游戏可以供日本玩家选择。

除了零售版游戏外，日本微软对Xbox Live服务的扩张也制定了具体计划。自12月10日以来，Xbox Live用户中有95%都使用了Xbox Live卖场服务，目前已经有近百万次下载。另外微软对Xbox Live Arcade内容也非常重视。目前已经拉拢了BANDAI NAMCO、SNK Playmore、KONAMI、HUDSON、Yuke's和D3 Publisher等厂商为其制作游戏。面对这一可开发的领域，泉水敬自然不能放过，就算是游戏暂时跟不上，也要先提供足够多的内容把玩家吸引到Xbox Live上。

泉水敬的上任算是临危受命，他的实干比丸山要强一些，到任之后也作出了一定的成绩。他曾说过："除非我们在日本游戏市场取得成功，否则就不能算是真正的成功。我们将会充分重视日本市场。大家可能都知道，Xbox360在美国和欧洲都大受欢迎。作为日本Xbox事业本部长，我的责任就是在日本实现同样的成功。"……距泉水敬说这句话又过了几个月，这次的结果怎么样？下面咱们就来一起看看。

Xbox360半年足迹

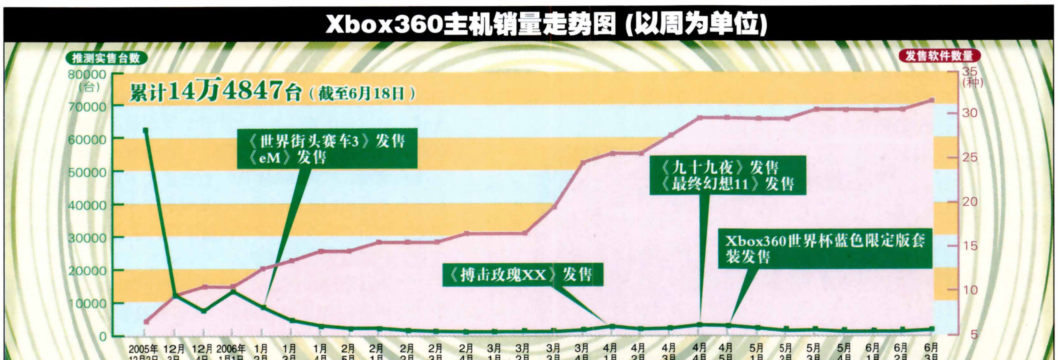
Xbox360日本软件销量排行榜

序	游戏名称	厂商	发售日	销量
1	死或生4	TECMO	05.12.29	89255
2	山脊赛车6	B－N	05.12.10	59509
3	九十九夜	微软	06.4.20	34418
4	完美黑暗 零	微软	05.12.10	26058
5	搏击玫瑰XX	KONAMI	06.3.30	25331
6	世界街头赛车3	微软	06.1.12	24704
7	EM	FROM SOFT	06.1.12	20233
8	极品飞车最高通缉	EA	05.12.10	17973
9	最终幻想11	史・艾	06.4.20	13865
10	真三国无双4	光荣	05.12.22	10957

到2006年6月20日为止，已经发售了31款Xbox360游戏，这其中销量最好的要算TECMO的《死或生4》了，销量将近9万。第2位是BANDAI NAMCO的《山脊赛车6》，而水口哲也费尽心机制作的《九十九夜》卖了近35000张而获得第3名。这样的销量是不是听起来有点可笑？大家都知道，次世代游戏的开发成本越来越高，而这种不到10万份的销量不要说盈利，就连成本都收不回来。我们现在不知道这些游戏在欧美的实际销量如何，估计他们在日本赔的钱，也只有在欧美市场上赚回来了。

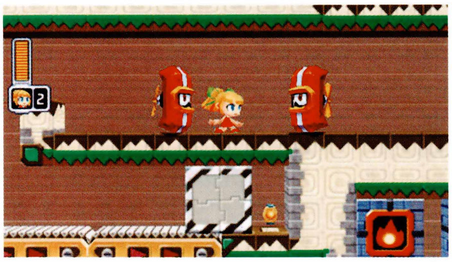
《死或生4》卖了9万套就能得到第一的位置？大家可不要小看它，这已经是近70%的普及率了！我们来看看主机的销量，大家就明白了。360发售第一周是41817台，然后以每周1000至2000台的销量在稳步推移。那么半年过去了，其主机的销量应该是在14万台左右。泉水敬刚当上XBOX事业本部长时曾许诺到年末为止要推出80款游戏，这样的话，从7月开始，每月平均应该推出7.5款游戏才行，照现在的速度是完全不可能实现的。原来微软还得意于提前对手一年发售新主机，然而就现在的情况来看，他们已经几乎将自己打回和对手同样的起跑线了。

Xbox360主机销量走势图（以周为单位）



6月28日

●任天堂于日前发表，其NDS 改良款式 NDS Lite，将于7月20日在日本地区推出新配色款式“贵族粉红（Noble Pink）”。（详细报道请见右侧）



●28日，CAPCOM放出了由玩家自行编辑上传的PSP版《洛克人洛克人（Rockman Rockman）》关卡中最优秀的8个“殿堂关卡”，供玩家下载。《洛克人洛克人》是以1987年推出的《洛克人》初代为基础所重新制作的，并加入了新的敌人，以及自行编辑关卡的功能，编辑好的关卡还可以通过无线上网的方式上传，分享给其他玩家。

●SQUARE ENIX制作的NDS版《Final Fantasy III》，现发表将于8月底推出，并于官网上公布了一系列最新的游戏介绍。（详细报道请见右侧）

●SCEJ 于6月26日起至7月9日在日本东京银座的SONY大楼举办了PSP相关体验活动，展出包括PSP专用摄影机、最新游戏等软硬件外围产品。

6月29日

●继日前黑客组织通过微软试玩光盘的漏洞进行完美破解Xbox360的加密程序后，日前国外黑客还披露了其他破解方面的最新进展。他们将一块500GB的硬盘连接到了Xbox360上，并在上面成功运行了N64的模拟器。（详细报道请见右侧）

●台湾微软与香格里拉远东国际大饭店于29日联合发表，将于暑假期间推出“Xbox 360 暑假娱乐强档”住房项目。客房中将会提供Xbox360台湾专用机、2套游戏，以及免费的宽频上网，供住房旅客休闲娱乐。



●Bizarre Creations日前推出了《世界街头赛车3》的付费下载扩充套件《流行包（Style Pack）》，其中提供了12款新增的车辆。所有Xbox Live会员玩家，都可以在Xbox Live卖场中以400点的微软点数购入。

6月30日

●日前，索尼游戏部门美国分公司SCEA总裁平井一夫在接受媒体采访的时候透露了PS3游戏的售价范围，同时也对自己的对手微软评头论足了一番。（详细报道请见右侧）

●日前，一名任天堂官方销售人员在酒后透露出Wii在日本的发售日为10月30日，欧美地区的发售日为11月9日。目前任天堂官方并没有公布相关的发售信息，所以这一消息的真实性还无法证实。而如果是真的，相信任天堂得知消息走漏之后也会再次作出修改。

●7月21日，NDS将首次登上银幕，在一部名为《风暴突击者》的电影中扮演一个少年特工手中的秘密武器。（详细报道请见右侧）

软件 日本专讯 NDS《FFIII》主角设定公开 经典名作8月底即将登场

本刊讯　SQUARE ENIX制作的NDS版《Final Fantasy III》，现发表将于8月底推出，并于官网上公布了一系列最新的游戏介绍。



↑史·艾这次的复刻真的很费心思。

NDS版《Final Fantasy III》在游戏的故事剧情、人物设定、系统、影音表现等内容都有大幅的强化改良。并赋予了4名登场主角明确的出身背景与个人性格，除了承袭原作的主线剧情之外，还将加入许多与主角们相关的剧情。在游戏系统方面，提供包括战士、骑士、猎人、武僧、龙骑士、盗贼、黑魔道士、白魔道士、风水师等数十种职业供玩家自由转换，并修正了各职业的能力值设定，提供更高的平衡度。战斗的部分同样是以全3D方式呈现，系统部分则是承袭原作的设定，并加入新的要素，可以使用触摸笔进行操作。

NDS《Final Fantasy III》预定8月24日推出，定价5980日元（含税），将以1Gbit大容量卡带方式制作。

特报 美国专讯 360破解进程再度升级 N64模拟器可顺利运行

本刊讯　在主机的破解方面，近一段时间黑客们可谓是战果丰硕，继日前黑客组织通过微软试玩光盘的漏洞进行完美破解Xbox360的加密程序后，日前国外黑客还披露了其他破解方面的最新进展。

据称，他们把一个PC用的500GB硬盘连接到Xbox360上，并跳过系统检测让系统能够识别。破解后的Xbox360主机能识别出台式机用的3.5英寸硬盘和笔记本电脑用的2.5英寸硬盘，为未来更多的第三方软件功能创造条件。另外，通过系统漏洞，黑客组织已编写出对应Xbox360的N64模拟器，相信其它经典平台的模拟器在未来也会陆续出现。

此外，根据黑客论坛的消息透露，有组织目前正在研究如何通过程序来引导硬盘中的游戏镜像，实现类似PS2上的HD-LOADER一样功能的程序，而本次成功加载一块500GB容量的硬盘，可算是为HDD相关的第三方程序扫清了障碍。

特报 日本专讯 NDS首次登上电影银幕 游戏机变身为秘密武器

本刊讯　以往我们常常看到由各类游戏作品改编而成的电影，而今游戏主机也将登上银幕，扮演其中非常重要的角色，而这次的主角就是NDS，其“主演”的首部作品名为《风暴突击者》。

该片是一部间谍题材的作品。在电影中，NDS不只是一台游戏主机，更是主角的随身间谍装备。该NDS可以用来进行窃听之类的间谍行动，在逃跑时还可以作为烟雾弹来使用，并且平时可以用游戏主机来伪装其秘密武器的真实面目。

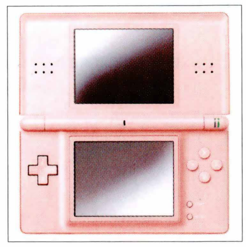
为了替电影造势，任天堂公司还特意公开表示，任天堂并没有打算开发电影中超强功能的NDS。不过按照任天堂的性格，在日后推出电影版相同配色的NDS来促进销售还是比较有可能的。《风暴突击者》将会在7月21日于英国地区首映，届时玩家将可以看到 NDS在间谍活动中的神奇表现了。



←这部电影中的NDS如果在现实中出现的话一定很受欢迎。

特报 日本专讯 NDSL第四次换装登场 贵族粉红俨然女性最爱

本刊讯　任天堂于日前发表，其NDS改良款式NDS Lite，将于7月20日在日本地区推出新配色款式“贵族粉红（Noble Pink）”。



本次所发表的“贵族粉红”配色款式的NDS Lite主机，是继先前推出“水晶白（Crystal White）”、“冰蓝（Ice Blue）”以及“珐琅深蓝（Enamel Navy）”之后，所推出的第4种配色款式，也是首款暖色系配色的NDS Lite主机，包括主机的周身与触摸笔都是采用女性玩家所钟爱的粉红配色，而除了颜色之外，其余规格则与先前的版本完全相同。

“贵族粉红”款式的NDS Lite主机预定7月20日先于日本地区推出，定价16800日元（含税）。而目前在国内，神游方面前不久刚刚在大陆推出了IDSL，因此对于何时能够引进这款“贵族粉红”还不得而知。

事件 美国专讯 平井透露PS3游戏售价范围 微软被指责为最大的抄袭者

本刊讯　日前，索尼游戏部门美国分公司SCEA总裁平井一夫在接受媒体采访的时候透露了PS3游戏的售价范围，同时也对自己的对手微软评头论足了一番。

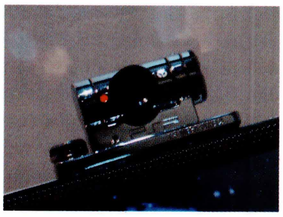
平井一夫表示，在过去的12年中，人们能接受的游戏售价范围是高端游戏59美元，低端游戏39美元的售价。这一观点已经根深蒂固，假如现在索尼宣布PS3的游戏售价为99.99美元时，许多消费者一定无法接受。但是PS3的游戏软件一定会高于59美元，要强调的是，PS3游戏的最高售价不会超过100美元。

当记者询问平井一夫，对有关“PS3抄袭Wii”的言论有何看法时，平井一夫很爽快地表示：当索尼被指责模仿任天堂Wii的时候，人们都没有认识到，其实微软才是最大的抄袭者！每当我们进入某一领域，回头一看，微软已紧跟过来，这样的事件屡见不鲜，我们没法赶走他们。我希望微软能够有自己独创的发展策略，不要总是追随别人的脚步。

像这样的骂战在游戏硬件厂商之间已经屡见不鲜了，不过平井一夫的言论明显有偏激的部分。指责微软抄袭是否有证据？而PS3游戏的定价是否太高？索尼这次似乎是在为自己的短处打圆场。

特报 日本专讯 SCEJ举办PSP体验活动 PSP专用摄影机首度展出

本刊讯　SCEJ于6月26日起至7月9日在日本东京银座的SONY大楼举办了PSP相关体验活动，展出包括PSP专用摄影机、最新游戏等软硬件外围产品。



↑这个摄像头的像素高达130万。

活动现场分为3大主题区，包括《乐克乐克（LocoRoco）》试玩体验区、介绍PSP游戏、网络、影音等多样化功能的综合体验区，以及“PlayStation Spot”无线下载试玩体验区等。本次活动现场展示了PSP多样化的功能与应用，包括网络浏览、“LocationFree”网络串流电视收视、“Portable TV”付费影片下载、与SONY光盘硬盘录像机的搭配使用，以及展出了今年3月在PS事业说明会中正式发表的PSP专用摄影机，这也是该摄影机首度针对一般玩家公开展示。

“PlayStation Spot”无线下载试玩体验区则是提供《携带岛屿 掌中渡假村》、《勇者故事 新的旅人》、《全面毁灭》等3款即将于暑假期间上市的PSP大作游戏的试玩版下载游玩。

业界三巨头畅谈豪华PS3!

「MGS4」VS.「FF13」，小岛秀夫、新川洋司、野村哲也，如是说

在今年的E3展中，很多公司都公开了PS3的新作游戏影像，这其中最引人注目的当属《合金装备4》和《最终幻想13》。无论是两部作品的知名度，还是E3展上公开的美丽影像，都会让人对PS3产生无限的遐想。如今这两部超级大作都在紧张地制作之中，本期的新闻人物直接目击了KONAMI公司的小岛秀夫、新川洋司，和SQUARE-ENIX公司的野村哲也在百忙之中的难得聚会，特别推出这三名天才制作人的豪华专访。

FF13的影像只是一部分

——前不久的E3展上，相信各位都看了对方公司发表的新作最新影像，可以谈谈对影像的感想吗?

野村■我在KONAMI的展台很认真地看了《MGS4》的影像。虽然每年的E3展都很忙，几乎没有到处参观的时间。但是《MGS》一定会看，虽然现场非常拥挤。

小岛■怎样表现出PS3的与众不同之处，并不是最重要的。重要的是选择什么题材，怎样去表现。我比较喜欢《FF Versus13》的气氛和世界观，但《FF13》目前还不好说。

——这次SF（science fiction科学幻想）的感觉比较浓厚。

新川■估计会朝这个方向发展，进入机械化时代吧。

野村■鸟山（《FF13》的导演鸟山求）先生说《FF12》中尝试了中世纪的风格，这次要换些新的感觉。

小岛■其实我原本不是幻想派,是SF派的。但《FF7》中的蒸汽时代的感觉还是非常不错，不过《FF13》好像是彻底的SF感觉。

新川■关于世界观的设定，是从制作人那里接受的工作，还是其他情况呢?

野村■决定权还是导演。这回的《FF13》在开始制作的时候，其他工作人员已经描绘了一些NPC，以及女性主人公的设计图。其实比在E3上公开的更加SF。

小岛■通过《FF13》的那段影像，几乎无法猜测故事及世界观。但野村先生的《Versus》中，男性角色坐在椅子上，突然从外面来了很多敌人，他站起身将敌人一扫而光。这些基本上还可以想象，相比之下《FF13》显得太神秘了。

野村■那段《FF13》的影像是经过剪切的，因为只有那个女性角色登场，估计大家都比较难以推断剧情。

新川■《Versus》有点不太像《FF》，或者说与目前《FF》的世界观不同。我比较关心的还是其作为动作游戏将如何去表现。

小岛■我个人对像《FF》那样的RPG比较吃力，一直希望玩玩动作版的《FF》。怎么说我都是喜欢ACT或AVG游戏。

——野村先生觉得《MGS4》怎么样?

野村■画面中的颜色和光影感觉，能给我们公司很多参考。

——包括《MGS3》，整个系列的气氛、感觉随着主机在一点点改变啊。

小岛■其实,从画面上讲，赢不了《FF》。

野村■不过这回的《MGS4》是即时演算出来的画面，《Versus》却不是，我们觉得这方面失策了。

小岛■最近的制作人员总是在画面的视点上做文章，很难表现出真正想表现的东西。在画面的设定上也是，为什么要制作出这样的距离感? 我是搞不清楚。看起来是很帅,但往里面加入情节就很困难。

——在角色的设计上，通过PS3提高了表现力。大会现场有人问及变成实物后是什么材质吗?

新川■经常被问到这个问题。

野村■而且问题都非常详细。比如问衣服用什么布做的? 那个金属是什么材料等。

新川■现在要是不把照片和实物一起带到现场，就会有人不明白。我要是对材质的设定无法说明的时候，基本上都回答“未知金属”（笑）。

——野村先生这回的武器设计呢?

野村■这次的工作量太大,我只设计角色。

PS3确实非常豪华，但是……

小岛■现在已经是PS3了，头发的软硬、怎么摇动，就该引人注目了。

新川■头发的表现是至今为止最难的。

野村■头发……进步起来很困难。

小岛■最初想多弄些毛发，像“猿人”那样，但是处理起来真是困难。那时候真羡慕《光环3》的制作人员（笑）。

——小岛监督比较执着于即时演算吧。

小岛■其实也不是。也在思考什么地方用CG动画来表现比较好。不过说实话，我们也做不出什么动画，没有那方面的工作安排。即时演算要是没有优势，就没有制作的意义了。

——最近有没有感到来自国外厂商的压力?

小岛■倒也没有，我们只需制作让日本玩家喜欢的东西就OK了。就算日本的厂商倒闭了，去国外发展也不错。不过这些并没怎么考虑过，只要能表现出日本人的独特之处，就足够了。游戏制作者没有国境之分，不过从商业角度考虑，有没有威胁就很难说了。

新川■作为日本人，还是希望日本的厂商能够努力。希望日本的主机取得最终胜利。

——《MGS》系列好像是PS系列的专用游戏。

小岛■好像是从1代开始并肩战斗的伙伴，我作为制作人能有今天的一切，全是托了PS的福。

——PS3在E3上成了大家谈论的话题，各位有什么感想吗?

小岛■主要是价格的问题吧，但是慢慢降价也是游戏主机的规律。只不过手柄取消震动功能就太遗憾了。

——震动效果在《MGS》系列中一直很重要啊。

小岛■其实我们公司有专门负责震动功能的人员，面临失业的危险这下惨了。

野村■我总觉得最终还是会加上这个功能的。

——野村先生觉得价格怎么样?

野村■确实太贵了。但是大家都认为出《FF》的时候，价格会降吧。估计两、三年后，PS3的市场环境会成熟。

小岛■我在E3上碰到采访，是这样回答的。PS3是电影院，能满足人们对高质量音响和解像度的追求；Xbox360好像是在家中看DVD，面向的是想看电影，但并不十分追求效果的人们；而Wii就像是在看电视，谁都可以轻松找到自己喜欢的节目。不过从整个业界和游戏制作人员的未来看，电影院是最终趋势。



新川洋司
1971年12月25日出生。1994年进入KONAMI，曾参与《合金装备》系列、PS2版《Z.O.E》的人物及机械设计。PS3版《合金装备4》的艺术监督。

野村哲也
1970年10月8日出生。1991年进入前SQUARE，曾担任FF系列、《寄生前夜》系列、《武藏传》、《王国之心》系列的美术监督及人物设计。PS3版FF13的人物设计。

小岛秀夫
1963年8月24日出生。KONAMI数码娱乐公司执行役员、著名游戏设计、导演、制作人。PS3版《合金装备4》的制作人/导演。

——在E3上Wii的人气好像很高。

小岛■其实每个主机都有各自的优势和劣势。制作PS3的游戏成本确实很高，但如果放弃的话，业界将会怎样呢? 大家去做“娱乐性电视节目”吗? 那可真的就变成现在的电视了，全是搞笑艺人在做问答节目，根本算不上是文化。野村先生试过Wii了吗?

野村■体验过了。很有意思容易使人投入，但是适应操作还需要时间。

小岛■我觉得好像是回到了70年代的“光线枪”时代。任天堂好像把大家带回了从前一起打牌、一起玩棒球盘(棒球桌上玩具)的时代。所以关于任天堂的新提案，我却觉得有点古老。但如果有一天电影突然消失了，未来大家只看电视娱乐节目可以吗?

——各位对于今后的网络有什么想法吗?

小岛■目前来讲网络游戏一定是大趋势，但最后也许会变成只喜欢和特定的人一起联机。最终随着AI技术的进步，大家则无须联网，只需购买自己喜欢的AI就可以了。

野村■我最近还在关注《FF11》，从制作上讲，到现在一直还在继续，很花费时间。

新川■野村先生玩网络游戏吗?

野村■以前玩过PC的《暗黑破坏神》，然后是《梦幻之星网络版》和《FF11》。不过，不能过于沉迷其中，我的工作太忙了。

不要简单合作要合体

——顺便问一下，小岛监督喜欢《FF7》的什么地方呢?

小岛■对我来说，还是世界观的问题。我可是受不了好像骑着龙的女孩那种太过幻想的世界观，只喜欢在近未来的世界中关于生与死的故事。

新川■《Versus》的世界观和《FF7》比较接近吗?

野村■是的。我也喜欢《FF7》的世界观，但这回将有更现代的演出。

小岛■能否稍微透露一下是人间对人间的故事吗?

野村■就像公开影像中表现的那样，是人类之间的故事，但其中当然还会有怪物。

新川■《Versus》的主人公与《FF7-AC》（FF7电影版）中的卡塔修比较像，我很喜欢这个角色。

野村■不过这回可是个坏人。

新川■在制作《Z.O.E ANUBIS》时得到了比较自由的发挥。

野村■说到《Z.O.E ANUBIS》，不准备出续作吗?

小岛■当然想做，但是人手不够。那么现在决定吧，（拍手）角色设计就由野村先生和新川君负责了。

野村■哈哈。

新川■国外有种传言，说《ANUBIS》的续篇是因为做不出来。其实我们是非常想做。

——真期待这种合作啊。

小岛■不，不是合作，是合体。大家一起出资，说不定过不了多久就会实现。

野村■要想在国外取胜，必须这样。那边好像大家都很自由，制作环境也很好。从某种意义上讲，能实现更自由的合体是再好不过了。

——说到合作，Snake也在《大乱斗》中出现了。

野村■这个确实吓了我一跳。

小岛■克劳德不露露面吗?

野村■还没有接到邀请啊（笑）。

——说到游戏的未来，没有PS3是否就让人无法接受呢?

小岛■从市场调查来看，想购买的人并不多。中学生估计就买不起。

野村■也许PS3需要一、两年来削减成本，相信好的游戏大量推出会使主机的价格产生变化吧。

新川■还是应该从长远来考虑。

野村■这样感觉就会轻松很多。

小岛■PS3努力! 但是太贵了，不过《FF13》一上市，主机销量就OK了(笑)。

7月2日

●由于开发费用过高，Track7Games表示将会放弃PS3平台的《Theseis》开发计划。相比而言，Wii秉承的就是易开发，低成本，而Xbox360有着微软的强大技术支持，开发成本可以得到很好的控制。PS3面临的形势的确十分严峻。

●日前有消息指出，微软将会推出Xbox360与HD DVD驱动器同捆版，售价与普通版Xbox360相同，也就是说360会以这样的方式变相降价。（详细报道请见右侧）

●来自国外网站报道，德国已经开始了PS3的预购业务，而且预购开出的优惠条件十分诱人。玩家只要花费599欧元，就可以在第一时间获得PS3并且可以在首发软件中免费获得7款游戏中的一款，目前接受预购的只有60G版。

7月4日

●世嘉公司于日前在上海闭幕的“第二届中国国际动漫游戏博览会”中展出了大量街机游戏。（详细报道请见右侧）

●KOEI发表将于9月推出PS2战术动作游戏《战国无双2 帝国》，同时推出多种包装组合。该作的一般版定价4494日元（含税），与外围商品同捆的“Treasure Box”版定价7644日元（含税），与《战国无双2》同捆的“Premium Box”版定价8820日元（含税）。

●日前有消息传出，PS3手柄将不再沿用DUAL SHOCK的名称，而改为“PooS”。（详细报道请见右侧）

●日本am3发表，7月21日起将于全日本1350家DPE连锁店面推出“Advance DS Movie 下载服务”。而到目前为止，提供此类服务的店面已经达到将近2000家。（详细报道请见右侧）

7月6日



●CAPCOM发表，将于9月在PSP上推出集合旗下19款经典名作的合集游戏《CAPCOM 经典游戏合集》。这款游戏是以PS2版同名作品为基础，并额外收录3款PS2版所没有收录的作品《龙王》、《圆桌骑士》与《终极生态》。该作预定9月7日推出，定价5040日元（含税）。

●Bungie Studios日前放出了2张《HALO3》的新游戏画面，并宣布该作品已经进入内部测试阶段，离最终完成的时间越来越近了。（详细报道请见右侧）

●日本计算机娱乐供货商协会（CESA）与日经BP社于7月5日共同发表即将于9月22至24日举办的“2006年东京电玩展（TGS 2006）”的活动概要，专属官方网站并于同日开张。（详细报道请见右侧）



●Xbox360角色扮演游戏《蓝龙》，将于集英社所举办的“JUMP SUPER GAME TOUR 2006”活动中展出。该活动预定7月26日举办，活动中将设置多个主题展示区，包括集合众多JUMP当红作品改编游戏的角色展示区以及其它改编类游戏的多样展示区。

特报 美国专讯 Xbox360宣布变相降价 HD光驱同捆装即将推出



本刊讯　之前微软曾表示Xbox360的售价很合理，并且没有降价的计划。但日前有消息指出，微软将会推出Xbox360与HD DVD驱动器同捆版，售价与普通版Xbox360相同，也就是说360会以这样的方式变相降价。

早前关于Xbox360降价的消息声称Xbox360的降价幅度将在三位数以上，也就是最少会降100美金。而微软HD DVD驱动器售价略高于100美金，估计这100美金的降价额度就是扣除HD DVD驱动器后的差价。这样的促销与微软官方表示的不降价的确没有冲突，也许这就是微软与广大玩家玩的文字游戏。如果这一消息属实，那么在今年年末Xbox360将会是性价比最高的一台次世代主机了。

面对PS3即将在今年11月份发售，微软这次的变相降价的确是有着非常巨大的杀伤力，索尼的高价政策如果不赶紧调整的话，今年的年末市场就只能眼看着微软和任天堂开怀大笑了。

特报 日本专讯 Dual Shock成为PS历史 新手柄商标定名为PooS

本刊讯　“DUAL SHOCK”曾是PS系列震动手柄的正式名称，在PS2发售后，DUAL SHOCK 2在进一步强化了震动效果以及按键手感。本次的PS3手柄将不再支持震动功能不能不说是个遗憾，而日前也有消息传出，称PS3手柄将不再沿用DUAL SHOCK的名称。

据国外游戏网站的消息，不久前索尼刚刚注册了一个游戏手柄的新商标。该商标名为“PooS”，据称该商标很有可能成为PS3手柄的官方名称。目前PooS的含义还不能确认，距猜测“PS”代表了PS系主机，“oo”则代表了PS3手柄的类比摇杆。

从目前公布的PS3官方图片中我们可以看到，PS系列手柄接线处传统的“DUAL SHOCK”字样在PS3手柄上已经不复存在了。因此新注册的商标“PooS”很可能成为PS3新手柄的名称，“PooS”的具体含义目前官方还未有所公布，估计随后索尼应该会给出解释。

软件 美国专讯 《HALO3》新游戏画面放出 开发工作进入内部测试阶段

本刊讯　Bungie Studios日前放出了2张《HALO3》的新游戏画面，并宣布该作品已经进入内部测试阶段，离最终完成的时间越来越近了。

《HALO3》是首款登上Xbox 360的系列作品，由于前两作在Xbox上创下全球总销售量破千万套的优异成绩，是微软游戏中表现最优异的代表作，因此本次的Xbox360新作格外受到注目。最新作《HALO3》除了具备Xbox360标准支持的720p高分辨率MSAA反锯齿处理之外，场景与主角士官长的细致度也大幅提升，整个场景的视野非常辽阔，并以烟雾、景深模糊等特效来营造栩栩如生的真实感。

另外，根据Bungie官方网站的信息指出，目前Bungie正在进行《HALO3》的内部测试，主要是在测试新设计的人工智能（AI），以及各种可能加入游戏中的新要素，3D绘图部分目前则尚未完成。相信以Xbox360强大的运算能力，一定能让这款游戏的表现大大超越前两作。



事件 国内专讯 世嘉涉足中国街机市场 大量最新作于上海展出

本刊讯　为期五天的“第二届中国国际动漫游戏博览会”于6月29日在上海展览中心拉开帷幕，本届博览会上多以游戏展示、试玩为主，其中世嘉更是本次展会中规模最大的出展厂商。

本次世嘉展出的并非以网络游戏为主，而是风靡全日本的世嘉街机游戏，其中包括了在日本大受动漫爱好者欢迎的《甲虫王者》、即将移植到PS3、Xbox360的《VR网球3》、世嘉硬派足球最新作《VR射手4》、以及模拟竞速新作《福特赛车》等等作品，更令人惊喜的是登场展出的《甲虫王者》采用了全中文界面。

世嘉与Sammy合并后，毫无悬念地成为了日本街机市场的霸主，凭着世嘉多年来在游戏方面的造诣，其作品在世界范围内也获得了玩家的肯定。此外，世嘉在今年年内率先于上海新世界搭建了中国第一家SEGA街机游戏厅，玩家到这里可以玩到国外最新的街机游戏作品。



事件 日本专讯 DS电影下载服务启动 全日本两千家店面支持

本刊讯　日本am3发表，针对GBA与NDS掌机所推出的“Advance DS Movie”多媒体影音出版规格，预定7月21日起于全日本1350家DPE连锁店面推出“Advance DS Movie 下载服务”。



↑目前官网上已经刊登出了部分下载影像的介绍。

“Advance DS Movie”是一种使用GBA卡带规格的转接装置，以SM规格记忆卡来出版包括图像、音乐、文字与影片等内容，可于GBA或NDS主机上欣赏的电子杂志或漫画、卡通影片的产品。本次预定推出的下载服务，是以空白可写入的SM规格记忆卡来付费下载影片内容欣赏的服务，使用者只要将持有的Advance卡，或者是现场购买的Advance卡交给服务店面，并指定所需要的影片，服务店面就会替使用者将影片储存到Advance卡中。比之前的“Advance 转蛋机”要更加便利。

初期将推出电视卡通版“口袋妖怪”1到50集的付费下载，每集的下载费用为300日元。而目前全日本提供Advance DS Movie下载服务的店面，以及之前设置有“Advance 转蛋机”的店面共有1910家之多。

特报 日本专讯 2006TGS活动概要发表 展出规模已为历届之最



本刊讯　日本计算机娱乐供货商协会（CESA）与日经BP社于7月5日共同发表即将于9月22至24日举办的“2006年东京电玩展（TGS 2006）”的活动概要，专属官方网站并于同日开张。

本次“2006年东京电玩展”正值开办10周年纪念，同时也正逢PS3与Wii的上市前夕，因此格外受到各界期待。本次东京电玩展依旧由CESA主办，日经BP社合办，场地为日本千叶幕张国际展场。展出首日仅向媒体与相关业界人士开放，后两日开放给一般民众参观，预售票定价1000日元，小学生以下免费入场。

本届东京电玩展以总到场人数16万人以上，参展厂商140家、共1500个摊位规模为目标。截至7月5日为止，已达134家参展厂商共1702个摊位，凌驾去年的131家参展厂商共1433个摊位的规模，使用的展示厅也从去年的7个增加为8个，展出规模是历届之最。

7月7日

●SCEH于日前发表，将于7月3日至8月31日，在台湾省北中南三地举办一连串PS2与PSP游戏的夏季限定体验活动。（详细报道请见右侧）



●KOEI近日放出了Xbox360版《战国无双2》的游戏画面与详细介绍。该作的画面提升为720p高分辨率宽屏输出，并支持杜比5.1声道环绕音效，另外还将加入Xbox Live的支持，进行远程线上对战。本作预定8月中旬推出，定价7140日元（含税）。

7月8日

●UbiSoft总裁Yves Guillemot于日前接受采访称，PS3如果想要与Xbox360展开竞争，2007年必须在价格上有所下调。他说，PS3将会是一台很有吸引力的主机，但是从目前的情况来看，售价将会是PS3普及道路上最大的障碍之一，2007年是次世代主机大战最关键的一年，索尼必须要认真对待。

●日前索尼官方发言人对PS3首发缺货的传言进行了澄清，他表示，PS3首发货源充足，完全不用担心会发生缺货状况。（详细报道请见右侧）

●美国现任总统布什在7月7日那天迎来了自己60岁的生日，任天堂美国公司送给布什总统一套DS Lite以及一款DS游戏作为生日礼物。这算是到目前为止最为另类的宣传手段了。（详细报道请见右侧）

7月10日

●根据日本游戏杂志进行的调查统计，日本地区NDS主机累计销售台数已于7月3日突破900万台大关。而DS的软件也有7款位列销售榜的前十名。（详细报道请见右侧）

●日前，索尼在荷兰地区的PSP广告引起了当地人的不满，原因就是其内容被认为有着严重的种族歧视问题。（详细报道请见右侧）

●日前索尼的一名游戏制作人表示，PS3游戏除了普通的零售方式外，还可以收费的方式下载。在全球范围内提供游戏下载将会有效缩短游戏制作完成到游戏发售的这一个周期，从商业角度来看，这一做法可以降低游戏成本并且避免游戏囤积带来的风险。另外在降低游戏售价以及打击盗版上，官方收费下载游戏也有着一定的优势。

7月14日

●近日，新版本的Xbox360已经大量出货。这批新主机全部采用了由飞利浦提供的光驱，而目前主机破解是靠刷写光驱固件数据来实现的，如此一来，旧的破解程序将不适用于这批新主机。

●英国购物网站Shopto.net于日前正式开始了Wii的预售活动，其预售价格为149.99英镑（约合人民币2200元），而他们所标注的主机推出日期为2006年10月15日。（详细报道请见右侧）



特报 国外专讯 索尼发言人批驳缺货谣言 PS3首发确保200万台

本刊讯　之前我们曾经报道，有传言说PS3在首发时将会大量缺货，在英国地区首发时只能分配到15万台。日前索尼官方发言人对其进行了澄清，他表示，PS3首发货源充足，完全不用担心缺货。

该发言人说到，目前英国地区的具体发货量还未确定，所以英国地区首发15万台的消息绝对是谣传，PS3将会在首发时达到2百万台的出货量，而今年年内的出货量目标为6百万台。英国作为欧洲市场最重要，也是消费能力最强的地区之一，首发15万台是绝对不可能的事情。PS3主机将会在11月17日在英国地区正式发售，60G豪华版的售价为425英镑，现在索尼还没有确定是否会在英国地区发售20G的精简版。

这次索尼的发言人虽然站出来澄清了之前的传言，但是从多方面的消息来看，索尼现在的处境确实不容乐观，希望这次他们不是为了颜面而在说大话。

事件 国外专讯 索尼宣传手段屡遭争议 PSP广告涉及种族歧视

本刊讯　去年，索尼曾经在欧洲地区播放有损上帝形象的广告，最后被迫公开道歉并且造成了不好的影响。其后，索尼又雇用涂鸦艺术家在美国街头画上PSP主题的另类涂鸦画，此举也引起了周围居民的不满。而最近一次使用手柄控制美女的广告创意也颇具争议，被指暗含色情寓意。日前，索尼在荷兰地区的广告再次有了类似的麻烦，其最新的PSP平面广告被认为有着严重的种族歧视问题。



↑创意虽重要，但更不能有歧义。

该广告是在为荷兰地区上市的陶瓷白PSP造势，在广告中，一名白人女性用手捏住一名黑人女性的下颚，眼神中透露出挑衅的意思，旁边的广告词为"PlayStation Portable White is coming"。从表面看来，这个广告没有什么大问题。但其利用人的肤色来象征主机的做法却引起许多荷兰民众的反感，并且强烈要求索尼将该广告撤下，尽管索尼官方的声明为"该广告并没有任何种族歧视的意思"，但是该广告的宣传作用已经完全没有了，反而会影响到主机的顺利推出。

特报 国外专讯 英国Wii主机游戏预购开始 售价及发售日全球率先曝光

本刊讯　英国购物网站Shopto.net于日前正式开始了Wii的预售活动，其预售价格为149.99英镑（约合人民币2200元），而他们所标注的主机推出日期为2006年10月15日。



←任天堂承诺到9月份才会公开Wii的消息，而今的状况估计他们也没想到。

任天堂在新主机的消息方面口风一向很紧，但由于经销商可以与厂家直接联系，所以在游戏和主机发售日上有着比较可靠的消息来源，因此，这次的发售时间还是比较可信的。不过价格方面，虽然该预售价格高达149.99英镑，但是英国的主机售价一直是全球范围最高的，按照其它主机的定价规律，欧洲其它地区、北美以及日本Wii的售价应该在149.99欧元上下（折合人民币1600元）。

该网站还同时开展了Wii游戏的预购，预定价格为49.99英镑，同样以全球范围的定价标准来看，其它地区各版本的软件售价折合人民币会在400元左右。不过这些终归不是官方的消息，一切具体的时间和售价还要看任天堂官方公布的结果。

事件 美国专讯 任天堂为布什总统祝寿 另类广告手段成效奇佳

本刊讯　美国现任总统布什在7月7日那天迎来了自己60岁的生日，任天堂美国公司送给布什总统一套DS Lite以及一款DS游戏作为生日礼物。不论任天堂此举是出于什么目的，这次的宣传手段倒是非常奇特，受关注程度也不亚于一般广告，并且付出的代价极低。任天堂给布什的信函内容大体如下：



←不知道布什到底会不会真的去玩游戏。

亲爱的布什总统：生日快乐。

不要担心，60岁是人生重要的里程碑，你即将迈入人生的又一个10年。和其他步入六十岁的人一样，也许你也在寻找保持头脑敏锐的方法，因此，我们将这款礼物送上。请接受我们送给您的全新DS Lite一台，以及一款非常有趣的益智游戏——《Brain Age》，你将有机会加入全球上万挑战自己智力的玩家行列。如果你从未玩过视频游戏，不必担心，这款游戏为所有年龄层设计，你很快就能上手。很显然，你每天没有多少游戏时间，不过，只要每天抽出几分钟玩这款NDS LITE游戏，效果胜过完成15个日常脑力训练。

最后祝您生日快乐。真诚的任天堂伙伴。

事件 国内专讯 SCEH推出夏季体验活动 PSP下载服务在台设立

本刊讯　SCEH于日前发表，为了迎接暑假的到来将于7月3日至8月31日，在台湾省北中南三地举办一连串PS2与PSP游戏的夏季限定体验活动。



↑每次索尼的宣传都这么兴师动众。

本次的夏季限定体验活动"PlayStation Summer Fair"，将由巨无霸货柜车"PlayStation Dream Shuttle"领军，于北中南三地举办6场新作体验会，现场还有精采的活动、限定优惠组合及精美奖品。SCEH也将于7月8日起在台湾省设置"PlayStation Spot" PSP 试玩版游戏下载服务，玩家只要携带自己的PSP到服务指定地点，即可下载相关游戏。

此外，SCEH还与快餐连锁店"汉堡王"以及旅游饭店业者"台北晶华酒店"合作，在活动地点皆可轻松体验PS2以及PSP的最新游戏，只要购买活动产品就有机会获得多种PS系列商品。

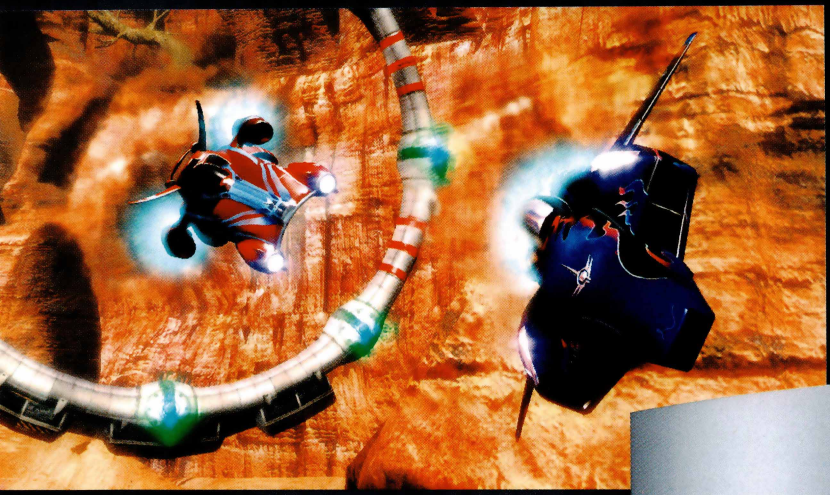
特报 日本专讯 日本地区NDS销量近千万 7款DS软件位列销售前十

本刊讯　根据日本游戏杂志进行的调查统计，日本地区NDS主机累计销售台数已于7月3日突破900万台大关。

根据资料指出，日本地区2006上半年度（2005年12月26日～2006年6月25日）NDS 的主机硬件销售数据分别为旧款式129万台、新款式260万台，累计899万6000台。

统计期间 NDS 主机的月销售数据分别为3月约56万台、4月约107万台、5月约79万台、6月约60万台，最终于7月3日的统计中，NDS的累计销售台数则正式突破900万台大关，比任天堂原先计划于秋季达成千万台的进度更为迅速，预估将可于8月底以前突破千万台大关。

在游戏销售方面，日本地区2006上半年度的游戏软件销售总额为2770亿日元，比去年同期的2070亿日元增长了30%，其中NDS的《DS脑力强化训练》以257万套的销量夺冠，超越了PS2《最终幻想12》的229万套，销售前10名的游戏中，NDS的游戏占了7款，并且全部都是任天堂所推出的。





经过之前的种种猜测，PS3终于在E3上揭开了神秘的面纱。E3大展也过去了一段时间，各个方面对PS3都有了一个基本的认识，对于这台绝对价格在主机史上名列三甲的次世代主机，虽然完备的配置给人以物超所值之感，但是同时人们仿佛又看到了《大腕》里的房地产商转职到游戏界开始了他新一轮的演讲：“什么网络啊，蓝光啊，硬盘啊，能装上的都给它装上。你得研究消费者的心理，愿意花300美元买主机的主，根本就不在乎再多花300美元……”面对这台“重量级主机”，大多数玩家还是要先要思考一下那么多的功能有多少是自己实实在在需要的，再摸摸自己兜里还剩下多少钱，同时高歌一曲“想说爱你并不是很容易的事”。

PS3究竟是不是一台“不求最好，只求最贵”的主机，强大的机能和丰富的周边功能究竟能带来多大娱乐空间的提升，在软件支持上能否再次实现PS和PS2时代的辉煌。针对这些问题，我们将和各位读者一起去听听几个业界重量级人物的意见，其中包括了SCE软件开发员川西泉，《信长野望》之父涉泽光，AM2最高负责人下田纪之，以及制作了《装甲核心》系列的知名制作人锅岛俊文。或许无法给人拨云见日之感，但是从他们的话语中我们也可以看到业界人物对该主机各种不同的看法。 □文/龙马



自家用游戏主机登场已经经过了二十多个年头，对游戏硬件历史造成巨大冲击的PLAYSTATION3就将在今年11月发售。在这里我们再来看看一些和PS3有密切关系的关键字——Cell、网络、家庭娱乐中心、硬盘、物理演算能力、完全向下兼容、感应手柄。无论这算不算是一次主机历史上的革命，无论最后的成败，这个名字一定会在我们的记忆中停留很长一段时间。

PS3成败论

主机今后的发展，请听取关键人物的意见。

——在E3上发表了PS3的发售日、价格以及很多很新作品，不知您有何看法？

川西■展出了有很多可供玩家试玩的游戏，这点还是让人很安心的。能说的基本在之前就已经说过了，剩下的只是希望能够在发售日如期发行。

——这次在E3上展出的作品中留下印象的有哪些？

川西■作为这次展出作品中看点的《GT赛车HD》是一款迎合次世代HDTV的高素质游戏。而《战鹰》则是发挥了新手柄机能的“实感游戏”。另外，《审判之眼》使用了摄像头，提出了新的互动方式。最后的《歌唱之星》则是以网络下载提供游戏内容的作品。我想这四个是要点。不过我自己最喜欢的是《天剑》，影像上大家是有目共睹，而且实现了之前的游戏无法实现的动作，从这个意义上来讲，这是一款最像游戏的次世代游戏。

——准备了两种版本的理由是什么？特别是关于价格这一问题，有很多人表示“作为一款游戏机很贵”。

川西■第一个明确的区别自然是硬盘的容量，其他的部分由于使用的都是一个基础系统，区别只在有没有安装一些元器件。而PS3的外接端口是以USB为基础的通用规格，外接记录装置、Wi-Fi无限通信、大容量硬盘的追加和变更都很容易实现。特别是硬盘这种价格随容量增加而下降的配件，我想会根据时间段来选择采用最合适的规格。当然，也会有和PS、PS2时代一样的价格变动（成本降低），同时大概也会有造型的变更吧。但是回顾一下PS系主机的历史，它并不是在追赶着什么，而是（作为娱乐电脑）一直走着自己独特道路的一个硬件平台。虽然PS3以PS这一品牌得到了认同，但是我希望大家能把PS3当作一台全新的主机来看待。出于这样的考虑，结合今后可能发生的改变，我们把PS3的初始价格定在这一价位上，还望广大消费者能够理解。

——是否已经决定好要把硬盘空间用在何种用途上了呢？

川西■迄今为止的游戏机在某种程度上可以说是在很多年内硬件平台是完全没有改变的。但我们想的是，无论硬件还是软件都要把PS3制作成一个可以不断进化的开放形态。考虑到今后将增加的内容，硬盘的容量是越大越好。但是硬盘自身也需要成本，加上生产调度等问题，最终得出了推出2个版本这一最合理的结论。虽然总有一天会需要超过100GB的大容量硬盘，但是硬盘本身是可拆卸可交换的，（通过USB接口）进行增设也很容易。但是HDMI端子是无法外设的，对想购买对应这一功能电视的消费者，还是推荐购买60GB的版本。但是20GB版本在游戏方面没有任何区别，具体购买哪个版本还是请消费者自行选择。



川西泉

索尼软件平台开发本部担当。负责PS和PS2软件开发工作，同时涉及游戏开发函数库和工具包的制作。PSP和PS3软件开发总负责人。

——落实到具体作用上，硬盘都将发挥什么样的用途呢？

川西■首先当然是保存游戏记录。而BD-ROM和硬盘对游戏数据的读取是平行的，用光盘启动游戏后可以通过网络进行增加道具等小的调整。一开始可能是以下载游戏内容为中心，休闲类的小游戏也是下载会更快一点，而且装在硬盘里的游戏内容也不一定非要和光盘里的内容一样，极端的情况下，可以从网络

从PS时代就开始构筑的道路最终通向了PS3，硬件上的进化是否将在最终改变数字娱乐的形态？

上把整个游戏下载下来进行游戏。

——作为收取下载内容费用的方法，在E3上提出了“Playstation Card”这一系统，具体将如何开展呢?

川西■同时准备了信用卡和支付卡两种。

——PSP和PS3从一开始就积极对应网络，而PS以及PS2有明显的差别。是从什么时候决定采取这样的策略的呢?

川西■PS和PS2的时候都是以作为非联网为环境的主机，那时绝对还没有过让主机的软件不断进化的想法。但是在PS2时发现了很多可以补充的地方，因此在PSP的设计中就融入了“将来可以有所改变”这一概念。有了通常电脑的结构，特别是有了硬盘，在这方面就将变得更加简易。因此我们认为应该认真考虑一下PS3的扩展性。

——SCE的久多良木社长曾表示过“PS3不是一台游戏机，而是一台电脑”。那么，除了游戏PS3还能做些什么呢?就此我们想知道一些详细情况。

川西■我想主要应该是包括游戏在内的网络交流互动内容。因为SCE一直以来就是致力于电子娱乐这一领域，现在终于迎来了这个网络时代。特别是日本ADSL和光纤接入的普及率不断提高，同时手机也可以接进网络。但是，无论手机还是电脑都只是属于个人的网络，而当我们设想一个新的娱乐形式时，还是回到了家庭中的电视上来，我们想要实现的是一个“面向家庭的网络”。关于网络的使用也有多种含义，除了使用浏览器和接发邮件之外，也包括Location Free的使用。虽然的确应该就现在的网络环境对PS3的网络功能有一个定义，但是由于今后会有更多的提案被提出，而当使用了Cell的全新的网络内容被提出时，只要那时能给消费者一个一目了然的解释也就可以了。

——关于PS3的特色有很多要问的问题。首先就是PS3对PS2和PS的向下兼容问题，现在的情况如何呢?

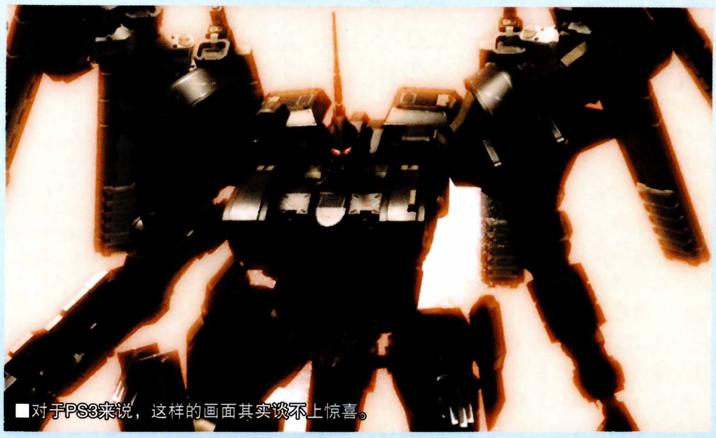
川西■这方面现在进展很顺利。

——PS3上是否有PS2和PS专用的记忆卡插槽?针对这点又有什么对策吗?

川西■基本上是先写入硬盘再进行数据读取，外接的记忆装置当然也会准备，但是如果一味的继承则不会有进化，主要采取由硬盘进行数据的存储与管理，由记忆卡来进行交换和转移的方法。

——据说PSP可以模拟运行PS的游戏，是不是会通过和PS3进行联系来实现游戏的下载呢?

川西■是的。从技术上来讲当然也可以在PSP上直接进行下载，但是首先还是想到了通过PS3这一方法。如果说到理由的话，由于初代PS使用的CD-ROM容量大概有600MB，用PSP的无限通信进行下载的话太耗时间，并不现实。对于家庭来说，通过PS3来进行传送还是一个最好的方法。当然也考虑过许多其他的解决方法，也有将来直接用电脑提供下载的打算。



■对于PS3来说，这样的画面其实谈不上惊喜。

——有的游戏提出会通过无线通信实现PS3与PSP之间互动，但是没有搭载无线通信达到20GB版本将如何实现呢?

川西■虽然根据具体软件不同也会有差别，但是只要经过路由器处理就不会有什么问题，而且通过USB线也可以进行有线通信。

——PS3发售的同时部分网络服务也会开通，会有什么样的机能会与此相对应呢?另外，PS3菜单使用的XMB(Cross Media Bar 索尼家电采用的操作界面)的操作感很好，给人一种AV器材感觉。

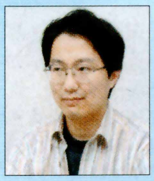
川西■主机上搭载了加入好友的机能，不光可以邀请对方一同游戏，有摄像头的话还可以享受视频聊天的乐趣。PS3的XMB是以对应网络为基础而进行构架的，有邮件发来时可以在菜单上直接确认。XMB简单直观的特点我们会一直保持下去，不过如果有了新的想法也有可能进行一定改变，作为一个操作系统来看也有很多地方是需要改进的。在东京电玩展前后将让大家看到具体的服务以及游戏内容。

优秀人员与强大机能结合，距离完美移植却永远有一步之遥。



片冈洋

SEGA-AM2董事长。参与多个最新街机作品，身处世嘉R&D制作人员办公室和世嘉AM研究开发部的最高层角色。



下田纪之

AM开发研究部第4课课长。现担任PS3版《VF5》的开发工作。“虽然PS3的开发工作十分辛苦，但是却是一台很有魅力的硬件。”

——在E3上公布PS3版《VF5》时让我们都是大吃一惊。在会场也展出了街机版，到场者的反响如何?

片冈■都因为效果太好而大吃一惊。在海外的玩家中也有参加新宿试玩的超级拥趸。其实本来也想展出PS3版，但是因为日程安排的问题而没能实现。但是现在已经基本可以在主机上运行了。

——已经可以运行了?!在被称为次世代主机的PS3和Xbox360之间，世嘉选择的是多平台战略。那么这次把《VF5》作为独占作品移植给PS3的理由是什么?

片冈■VF4的PS2版是一方面，LINDBERGH和PS3的GPU(图形芯片)使用的都是nVIDIA公司的技术，所以障碍也小一些，这也是一大理由。

另外VF5基本已经把LINDBERGH的性能发挥到极限，对于多平台来说实在是有些困难。



□VF5是杰作这一点毋庸置疑，但是“独占”的字样却更加引人关注。

——抛开图形芯片的问题不谈，就CPU而言，Cell和奔腾4差别还是很大的啊。

下田■这里的确是费了很大的力气。直到两个月前情况还十分地严峻。但是在E3前后终于找到了突破点，开发进度一气赶了上来。也已经明白了Cell的使用方法，就现在而言应该已经没有什么大问题。

——PS3版的开发，已经到什么程度了呢?

片冈■游戏部分基本已经做得差不多了。但是，家用机版的原创要素还只是刚刚开始。

——LINDBERGH和PS3这两个硬件非常适合完全移植吗?

片冈■以前说的“完全移植”大多指画面和游戏性。在这一概念上的确可以说是完美的，但是对于街机版的《VF5》来说，网络服务占了很大的空间，在这点上很难说能完成“完全移植”。在游戏方法上也有可能和不可能之分。

——已经克服了CPU不同这一点，那么在进行PS3开发时都遇到了哪些具体困难?

下田■最吃力的部分还要说是如何使用Cell。单独来看Cell的PPE的话比起奔腾是有差距的，所以要使用SPE。如果使用一直以来的制作方法，传统的CPU会更容易一点，但是对于以大量物理演算为目标的游戏来说，没有什么硬件能和PS3媲美。总有一天我们会推出针对Cell而强化，只有PS3才能完成的游戏。

片冈■大概是还在以多平台移植为目标时发现PS3和Xbox360之间的机能差是那么地难以捉摸。另外，最近的街机游戏大多有比较特殊的内容和网络功能，移植也是越来越难，特别是《VF5》有很多只有在街机上才能享受到了乐趣，而家用机版则要提供别的游戏方法，这一点着实下了一番工夫。



——PS3的售价已经公布，对这个问题怎么看?

片冈■我认为，“如果考虑到性能并不算贵。”如果这台主机打的不是“PS”这个牌子而是“VAIO”的话，蓝光光驱、Cell芯片、nVIDIA公司最新显卡，就算是10万日元我也会觉得很便宜。但是把它当作一台游戏机来购买的人很多，所以还是有一种让人无法接受的感觉。

——现在一般认为附带硬盘是导致成本上升的主要因素。作为开发者是否希望能取消硬盘来降低降格呢?

下田■不，还有硬盘更好一点。蓝光比起普通的DVD在读取速度上并没有什么特别明显的提高，而资料的容量却增加了，所以读盘时间将让人很担心。如果通过硬盘读取的话读盘时间会骤减，从结果上是对游戏环境有贡献的。

片冈■即使有能用足蓝光50G容量的作品出现，那里面装的基本也全是音乐和图像资料，没有全放入硬盘的必要。因此对我们来说，20GB就已经足够了。最开始的时候还曾为如果推出没有硬盘的版本那该怎么办而发过愁。

——《VF5》的画面对应16比9的HDTV，但是在PS3环境下则混有4比3的SDTV。在画面的设计上是不是会费些力气?

片冈■也许需要分别准备一下，但是街机版的《VF5》在制作上本身就对应宽荧幕和普通屏幕，就这样来说应该不需要担心这个问题。希望在PS3之前大家也能够先享受一下街机版的乐趣。

积极投身PS3游戏的制作，要让玩家感受到前所未有的乐趣。

——作为多个PS3首批发售游戏的厂家，回顾一下E3有何感想？

涉泽■PS3感应手柄公布的时候，很震动，但作为一个制作人，就感觉到这个配件可以使游戏更加地有意思。我们的游戏就有对应这一配件的，比如《致命惯性》就是立刻作出的决定。

——可以谈谈PS3的游戏的开发状况吗？

涉泽■《致命惯性》的完成度已经超过了50%，《剑刃暴风》只有大概30%。我们也希望尽快推出，现在关于PS3的人员都集中在这两部作品中了。包括《麻将大会》（暂定名）在内，大概今年12月份会推出3部作品。因为想让《致命惯性》赶上随主机发售，《仁王》将稍稍推后，这一作品大概将在明年发售。

——因为您也亲自参加了PS3游戏的制作，有什么感受吗？



涉泽光

光荣总制作人，《信长野望》之父。从黎明时期开始就一直支持着日本游戏产业，去年把开发点扩展至加拿大，以全球化眼光制作软件。

涉泽■总体上说，比较深奥（笑）。不过很高兴可以进行新硬件上制作软件这种挑战。游戏设计者之魂被点燃了，就这一点实在是非常地有价值。

——相信许多人对以《三国无双》为首的光荣人气作品万分期待，但是为什么这次只公布了新作品？

涉泽■光荣是以“创造和贡献”为基本方针的，一言以蔽之的话就是在之前所有作品所提供乐趣的延长线之外，依靠新硬件而所产生的前所未有的乐趣，让玩家感受到这些是一个设计者应尽的义务，我想这也是购买我们游戏的顾客所希望的。PS2上也是先挑战了《决战》这样的新作品。我们的方针是两步走，先着眼于追寻新的乐趣，之后再结合硬件性能推出无双和战略模拟等人气系列作品。当然，在明年一定会推出包括无双在内的大家所期待的作品。

——PS3的魅力是什么？

涉泽■要说优点的话，首先是作为一台电脑所拥有的优秀的运算能力。这点对于任何游戏来讲都是共通的，因为演算速度的提升，也使得一向被敬而远之的物理模拟被大量使用。物理引擎的投入所带来的游戏质量提升也让人满意。

——随着硬件技能的急速提升，对制作方的要求也越来越严格了吧。

涉泽■我们开发部和研究基础技术的技术支援部的50名员工，以及现场的开发小组进行讨论后得出“创造出前所未有的乐趣与价值观”这一宗旨后才开始了策划。因此程序员、技术部和开发人员都是自发地希望最大限度地活用硬件机能。最近在公司内还开展了一次有近100人参加的PS3开发技术研讨会。

——进入次世代主机后，游戏的开发费用也被当作是一个谜，具体情况到底是如何？

涉泽■从非常低到极其高，开发费用的幅度将会变得非常之广。视觉画面上来讲，因为越是精致的CG所需要的成本也就将越高，所以今后在游戏开发上也应有抑扬顿错之感，要仔细研究究竟应该在哪里投入成本，哪里又不需要投入，最终制作出来的结果要让消费者有“只有PS3才能做出这样的效果”之感。设计者当中有进入公司不足一年的新手，也有从业已经超过10年的专家，但是他们都拥有“创作全新游戏”的梦想与希望。所以为了不使他们的努力白费，在商业上计算好成本，制定完整严密的计划也正是制作人们应当完成的工作。我们会为广大消费者提供只有在PS3上才能体验到的，全新的乐趣，敬请期待我们的表现。

着重装甲出击的硬派核心，看重的是主机机能的扩展与交流。



锅岛俊文

FormSoft制作人。《装甲核心》系列的制作人。也参与了和世嘉合作开发的最新作《合金猎犬》，现致力于《装甲核心4》的开发中。



谷口笃士

主要负责任天堂硬件，掌机和网络部分。最新的作品是NDS版《天诛》和PSP的《国王禁地》。也将开始Wii的基础研究。

——PS3的《装甲核心4》正在开发中，就开发状况和反应来看情况如何呢？

锅岛■第一印象是到手了一个烫手的山芋。起步的话，无论是在什么环境下都将是很困难的。但是也还不至于要从如何开始想起的地步。到现在为止都一直走的是真实路线，到了PS3上突出真实感更是理所当然的事情，以此为基础如何区别于其他作品是最辛苦的地方。

——Cell的运用好像是很困难……

锅岛■SCE的硬件一向给人一种“箱子已经准备好，请好好使用”的感觉。自由度很高，感觉这点和PS2没有什么改变。在听过E3的一些会议之后，“游戏只是一部分”的特征越来越明显，我想以游戏为中核，并可以向外扩展的游戏才是适合PS3的游戏。

——从制作方看来PS3的长处是什么？

锅岛■容易和外部进行连接，还有就是主机的扩展性。现在公开的PS3并不是完成形态，也许将会成为一个机能能够得到不断扩充的主机。

——关于价格是不是有些不放心呢？

锅岛■如果以游戏主机来说的话，的确是不便宜。

谷口■作为一个软件厂商来思考这的确是一个很严峻的价格。但是SCE并没有说这是只限于游戏的硬件。与外界连通的部分究竟能激起设计者怎样的灵感是个很让人关心的问题。

锅岛■如果出现有意思的机能或结构，我们游戏厂商一定会在此基础上制作出更为有意思的游戏。

谷口■如果把7万日元的价格分成两部分来看，其中的一半，也就是3万5千日元是属于游戏机的，这么想的话，应该是比较乐观的吧（笑）。也就是说，如果把PS3当作7万日元的游戏机来看待的确给人以一种很贵的感觉。但是如果把价格的一半用在当作通过网络实现的新游戏方法，按这种路线来说应该还是很有发展的。

——开发人员的配置有什么变化吗？

谷口■在人员调度这一问题上，由于开发周期变长，所以我感觉还是比较轻松的。如果以现在的人员来开发PS3的游戏，时间和开发费用都将翻个两三倍，也就不会有几个月一换的情况出现。但是3年后软件的安装率将会如何，这数字谁都不知道。因此任何部门都能访问的“网络”这一关键字将是很重要的。最后还是希望能取消硬件之间的阻隔。

——对接续网络这一功能有何期待？

锅岛■首先希望的当然是像Xbox Live那样的基础功能，还有就是希望能看到PS3具体将向哪一个方向发展。如果单纯地只是弄个好友名单，或者接发个邮件，这些Xbox360也都能做到，我们希望的是能够有一些让消费者感觉“物有所值”的东西。这样，我们也就能做出新的游戏。

——《装甲核心4》Xbox360版的开发也在同时进行，感觉两台主机在性能上有何差别？

锅岛■现状是构筑起PS3的开发环境，以同样的步调进行两个版本的开发。各个硬件的性能和特性在将来的开发中会渐渐明了的。

——对于期待《装甲核心4》的读者有什么话要说吗？

锅岛■我们的目标是创造自己都没有见到过的《装甲核心》。既然是系列续作，那么多多少少肯定会有被以前作品束缚影响的地方，所以我们更想要通过自由的想象把一个全新的《装甲核心》奉献给广大玩家，敬请期待我们的表现。

PS3市场占有率将一败涂地？用摩尔法则解析新一轮次世代战争。



就如何看待索尼预计在今年11月发售的次时代主机PS3的竞争力，对美国市场有很研究的美研究团中的分析师相继发表报告。就现在而言，悲观论调占了大多数。

在6月30日，美国游戏市场调查公司DFC Intelligence发表了一份非常苛刻的报告。就其中的预测，最差的情况下，不光是微软的Xbox360，就连任天堂的Wii也在PS3之上，最终以最后一名收场。报告指出，最大的瓶颈在于PS3的定价过高，没有降低价格的空间，已经过于低地估计了和其他公司之间的竞争。

DFC Intelligence的报告分析认为，以PS3现在的定价无法构成市场，消费者都将把目光放到Xbox360和Wii这两个竞争对手上。即使说北美版600美元的首发价格是出于成本迫不得已而为之，到2007年的假期这个价格就将面临非常严峻的挑战，因此到2007年就必须有一个大幅度的降价，由此电子游戏产业内将带起一次重新的编成，两年之内将出现新的领跑者。

American Technology Research的分析师P. J. McNealy也在6月27到28日期间在旧金山举行的“MI6 Game Marketing Conference”上提出了成本和价格问题。从NEXT Generation的报告来看，装载了Cell芯片和蓝光DVD光驱的PS3是整个游戏界最复杂的主机。“零件数多得让人难以置信。”另外结合2007年将会进行重新设计推出新造型这一预测，还提出了这样的疑问：“虽然初期出厂的不见得就是次品，但是这不就是想让人们再掏600美元吗？”

虽然做了比较积极的评价，在同一会议上进行演讲的IDG的Jason Anderson却依然表示：“在北美市场Xbox360直到2009都将处于领先地位，PS3的销售量只能停留在第二位。”就Gamasutra的演讲报告，2007末时，Xbox360能到达1060万台，PS3将是680万台，Wii则是350万台。2008年末时，Xbox360是1550万台，PS3是1350万台，Wii是680万台。就IDG的预想PS3最终将反超，但是那大概将会是在2009年。

学习SCE的微软

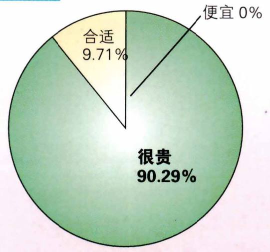
至少在北美市场Xbox360的优势在短期之内是很难被动摇的。如果SCE不采取一些大胆的战略，可以预想到最大规模的北美市场将是一个非常严峻的环境。

众所周知，初代的PS和现行主机PS2是充分利用了“摩尔法则”所开发出来的硬件。这一法则的内容是“半导体的集成度会在每18到24个月加倍一次”。这是因特尔公司创始人之一的戈登·摩尔在1965年提出的。虽然没有科学的根据，但是在半导体性能增强的预测上依然作为一个指标而被广泛使用。

这一法则作用在一个芯片上的话，就是说，半导体芯片的面积每18到24个月就

再一次对PS3支持率进行问卷调查

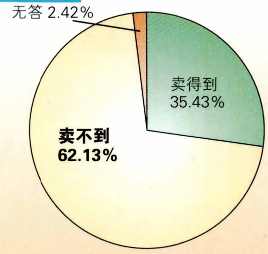
Q1 对PS3的价格有何看法？



「很贵」的呼声占了压倒性的优势，和消费者的看法基本一致。

【很贵】这不是一个游戏机的价格。●比房租还要高。●虽然作为一台可以播放蓝光DVD的家电来说很便宜，但是这个价格已经超出了学生的购买能力。●售价这么高肯定是为了机能服务，但是能不能充分利用就是个问题了。【合适】考虑到机能还是合适的。●一开始贵点也无所谓。●与Window相比还算合适，但是如果公开的已经是全部机能那就有点贵了。

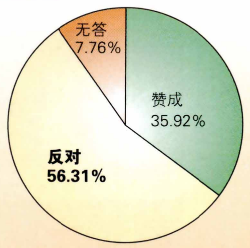
Q5 到明年3月前PS3能否实现全球销量600万台的普及率呢？



有乐观的也有悲观的，观点众说纷纭，正确答案到底是哪一个？

【卖得到】虽然时间不太对，但是这个数字应该是能达到的。●作为游戏机虽然很贵，作为家电还是很便宜的，应该能卖得很不错。●如果卖不了这么多那就麻烦了。【卖不到】时间上赶不及。●价格问题，还有竞争者。●因为价格问题，多数消费者会采取观望态度。●结合开发费用来看，这一时期不会有什么重量级作品。●还是想观察一下SCE今后的发展。

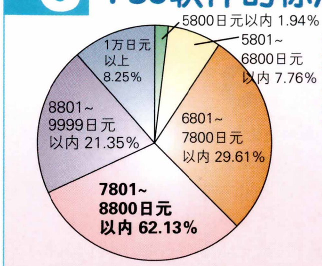
Q2 对两种版本的做法是赞成还是反对？



在这里意见分歧很大。但是「很难说」的情况很多。

【赞成】有选择当然好，但是从长远看来20GB实在是太小了。●作为家电来说还是应该有不同版本的。●希望能接受不同规格的订制。●不同规格更能明确表示出PS3很一般游戏机的区别。【反对】怎样对应不同规格会让厂商很头疼的，期待今后的应对方法。●有可能引起零售方和消费者的误解。●这是对厂商能力没有信心的表现。

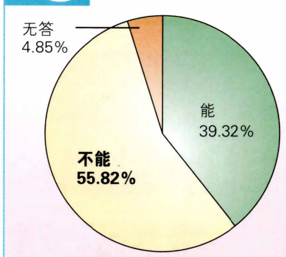
Q6 PS3软件的标准价格应该在哪一价位？



在预想上和PS2基本一致，只是稍稍有所增加。

【5800日元以内】只靠市场发售收回成本的做法将来会变得很困难，价格一定会下降的。【5801~6800日元以内】比一贯的价格要稍高。【6801~7800日元以内】SCE把价格定在哪一阶段是基础。●也包括希望在里面。【7801~8800日元以内】至少应该保持在这一价格。【8801~9999日元以内】也要看厂商的努力。【1万日元以上】根据开发成本而定。

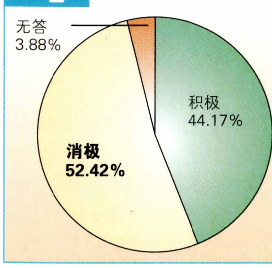
Q3 凭现在公布的作品能够推动PS3的销量吗？



很多厂家表示希望能看到再充实一点的机能。

【能】真正有次世代水平的主机还是只有PS3。●大概会和Wii还有Xbox360形成三足鼎立的局面。●作为初期作品有这么多大作已经很不错了。●等待重量级作品。【不能】感觉不到什么新意，而且比起作品更在意价格问题。●初期应该会很艰苦的。●PS3独占作品太少了。●缺少大众向的作品。

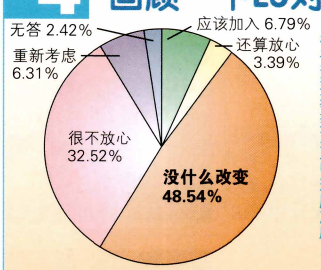
Q7 对于PS3的方针有怎么样的感觉。



认为应该重新探讨一下PS3本身的人很多。

【积极】为了业界的发展，PS3和NDS、Wii在价格带，游戏方向性完全的极端化也不是什么坏事。●用长远眼光来看还是能有很大销量的。【消极】已经可以看到将来开发费用的上涨。●现在三台时代主机都有一定程度的问题。●开发器材太贵了。●虽然国外的市场都将变得很严峻，但是应该进行基础研究开发。

Q4 回顾一下E3对PS3的期待感如何？



「保持观望态度」的意见最多，看样子还要等到东京电玩展之后。

【应该加入】虽然现在的情况可能会是卖出一部分就没有进展，但是将来应该能有持久的发展力。【还算放心】人气作品很多。【没什么改变】对开发费用高涨的担忧没有任何改变。●在PS2市场还很活跃时对PS3还是观望态度。●HDTV的普及很重要。【很不放心】面向日本的游戏太少了。●加入的时机很难把握。【重新考虑】软件的价格似乎过高。

ETC SCE所面临的问题是什么？

●感觉只有价格超前，希望对新生活方式的设想能够明确一些。（开发）●对于硬件很高端是可以接受的，希望SEC能对于“不觉得很高”的观点进行有效的处理。●因为软件有意思才能推动硬件的销售，希望用充满魅力的内容来促进销售。（宣传）●希望能像PS时那样使开发环境更加充实。（开发）●希望不要放弃游戏的主角地位。（营业）

●虽然现在这么说可能有点早，但是现在PS3并不是游戏机这一信息只传达给了游戏玩家。如果公开表示PS3不是游戏机的话，那么SCE究竟要把PS3放在什么样的地方卖给什么人？这点我们也是一头雾水。如果能显示出一个PS3能获胜的具体理由，那么还可以和其他主机共存。希望SCE可以在这方面做出努力。（开发）

会半减一次。作为电脑心脏部分的半导体芯片的体积不断缩小，一块半导体结晶上可以制作出来的芯片数量就会成倍的增加，芯片的生产成本也就急剧减少。

最早把这一法则活用在游戏产业的是SCE，最早出品的产品虽然在尺寸上很大，但是随着芯片减少主机的体积也在缩小，价格也在下降。由于自己公司就拥有生产设备，结合技术革新对PS2芯片在设计和生产的控制也很容易，这点与其他的平台比起来的话，有非常先进的一面。PS2最早的价格是39800日元，现在硬件体积减少，价格也降低至2万日圆左右也是因为这一理由的存在。

PS3也是继续高举这一旗帜设计出来的硬件，即使初始价格设定的很高，总有一天也会因为技术的革新而使得芯片体积缩小，成本下降。SCE本身肯定采取的也是降价策略。然而这次硬件竞争所要面对的问题是Xbox360也采取了同样的策略。微软已经研究了SCE的这一商业模型，重新编制了硬件设计组，采取了适用摩尔法则的生产体制。

初代的Xbox并不是这样，对应于芯片供应商因特尔和nVIDIA芯片缩小的再设计采取的是消极态度，每卖出一台一直都是100美元以上的大赤字。另外，SCE找准时机降低了PS2的价格，微软在怎么减少其他元件降低价格，也无法减少跟随降价所带来的赤字。因此微软为了继续开展Xbox的销售而一直负担着高额赤字。

但是，在Xbox上微软把芯片合作伙伴换成了IBM和ATI，合约内容也变成了可以进行再设计。另外，也和可以生产再设计后的芯片工厂签下了合约。因此，假使SCE通过技术改革降低了PS3的成本，减低了价格，Xbox360也可以一样采取降价策略。

能否表现出超越游戏机的价值

从结果来看，Xbox360提前一年发售，已经在全球取得600万台的销量，并且取得了相应的利益。相对的Xbox360首发价格贵出200美元，因为元件过多而不得不采用高成本的PS3不太可能动摇Xbox360在北美的优势这一推测的根据也就在此。

研究团的预测中的确有仅仅属于推测的部分。作为根据的前提条件一旦崩溃，数字就会立刻失去意义，也很容易产生完全不同的结果。各公司的预想也不过是根据现在展示出来的情报所进行的预想，这点的确是值得注意的。

就算如此，对于日本厂商来说，PS3在北美市场的发售究竟会有多大的影响是一个很重要的问题，也让他们感觉到了危险的预感。

SCE没有把PS3当作“游戏机”，而是定位在“多媒体电脑”这一全新的位置。和电脑比起来的话现在的价格的确可以说是很便宜。在9月22日到24日之间召开的2006东京电玩展之前，SCE能否做好让消费者接受这一定位的准备，大概将成为一大焦点。

通过以上的内容大家都能看出从虽然观点各不相同，但是从厂家和分析师的角度出发PS3的主要问题也大都集中在价格上，而之所以出现价格问题的核心则在于“这到底只是一台为了玩游戏而存在的游戏机还是提供包括游戏、网络、影音等多媒体娱乐的全功能家电”。在PS将大量Light User引入，把电子游戏变成一种时尚休闲活动后，这次PS3能否实现“一台主机，全家快乐”的家庭性质购买就成为了一大关键。但是之前以同样理念推出的PSX成绩并不明显，甚至是彻底的失败，我们当然可以理解为时机不够成熟，但是如此一来PS3的定位和某国产“主机”的定位却又是惊人地相似，当然，在网络的普及率上，国内和日本以及欧美还是有较大差距的，以此为比较基准确实有点杞人忧天。而PS3的成败除了技术上的问题，恐怕就在于自身和大众意识里能否完成“游戏机”到“家庭娱乐终端”的角色转换了。

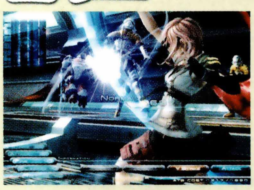
最期待TOP15

2006年第15期（统计时间2006年6月27日－7月10日）本期截至统计日期共收到有效选票896张

NAMCO最近是炒冷饭炒上瘾了，尤其是传说系列，一犀利传说作品的相继发布，实在是出乎人们的意料。PS上的《宿命传说》无疑是一款经典的RPG作品，这次能够被复刻在PS2上，得到了许多玩家的支持。PS2版《超级机器人大战OG》在画面上再次有了极大的提高，相信又会是一次华丽的机器人热血演出！

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

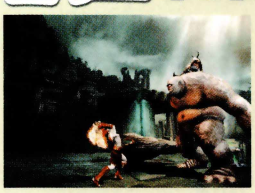


自从今年E3上公开本作的画面以后，就受到相当多玩家的期待。不过由于官方目前公布的消息十分有限，仅从展会上公布的短短几分钟影像很难对本作有比较具体的了解。据悉，游戏开发小组正在为了能在明年E3上为玩家带来FF13的试玩而不懈努力。

前回1位,本次计票587。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年春 ■价格未定



《战神》中在攻击许多敌人时可以根据屏幕上的提示完成相应的操作将其迅速击毙，在本作中这一系统仍然健在，并得到更大的发展。比如在对付独眼巨人时克里托斯会先将其眼珠挖出来，对付三头地狱犬时则是将其脑袋挨个拧下来……

前回2位,本次计票549。

3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



游戏画面延续了以往系列的童话色彩，游戏中加入了“硬”和“软”两种风格，画风会给玩家一种耳目一新的感觉。从画面中可以看出，人物表情很丰富，喜怒哀乐可以通过人物表情直接表达出来，对话的时候对话框中不会出现角色的表情。

前回4位,本次计票521。

4位 口袋妖怪・钻石/珍珠

■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006年秋 ■价格未定



本作由Pokemon和Game Freaks公司合作开发，仍然是系列制作人兼Pokemon公司石原恒和监督，由Game Freaks的增田昭一指导，而负责美术设计的也是系列御用画师杉森建。增田表示，《口袋妖怪钻石&珍珠》将会发生在一个新的大陆上。

前回9位,本次计票483。

5位 宿命传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006年冬预定 ■价格未定

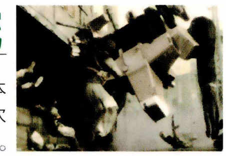


传说系列的第二弹，本作最初是于1997年在PS上发售的，这次在PS2平台的重制版《宿命传说》中图形绘制以及人物都将重新处理和设计，背景地图将使用3D表现手法。对称2D的人物表现，画面将更加绚丽。此外，还将有全新的系统出现。

新上榜,本次计票454。

6位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



最初由BIG BOSS创建的猎狐犬小队（FOXHOUND）将在本作中新生，MERYL等人就是新生猎狐犬小队的一员，这次背后的神秘人物又是谁呢？ **前回5位,本次计票438。**

7位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2006年预定 ■价格未定



本次预定推出的PS2版《超级机器人大战 OGs》，集合了GBA版《超级机器人大战OG》与《超级机器人大战OG2》两款作品的内容并极大的强化。 **新上榜,本次计票407。**

8位 赛尔达传说・黎明公主

Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



本作最初是只有GC版，不过在今年E3展上同时公布了GC和Wii两个版本，考虑到Wii可以向下兼容，所以相信绝大部分玩家会更倾向于Wii版吧。 **前回6位,本次计票383。**

9位 梦幻之星・宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元



据悉，XBOX360版的《梦幻之星・宇宙》将使用独立的XBOX LIVE网络服务系统，因此360版的玩家们将无法像PS2和PC的玩家那样可进行互动。 **前回7位,本次计票367。**

10位 最终幻想3

■NDS ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元



由于本作的四名主角不再是四个大众脸，而是有着各自的姓名和外貌造型，所以四个人在转职后的外表，即使是同一职业，也会有所区别。 **前回10位,本次计票324。**

11位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



小林裕幸表示虽然目前还不清楚PS3主机的真正实力，但是他认为《恶魔猎人4》将能够达到与E3 2005中公开的那段影像的同等程度。 **前回8位,本次计票316。**

12位 战国BASARA2

■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元



本作中除了将会增加8种新武器之外，还追加了防具系统。高等级的防具，将会大幅强化武将的防御能力，同时角色的外观上也会有所变化。 **前回11位,本次计票301。**

13位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



本作在今年E3展上公布的官方视频长度在2分钟左右，视频中出现了一种强大的能量武器，想必会成为《光环3》剧情发展的关键。 **前回12位,本次计票288。**

14位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



赌徒西捷亚独有的特技**スロット**是以老虎机赌博的方式决定攻击手法，**ぜになげ**是向全体敌人投掷金钱攻击，都是极具个性的攻击手段。 **前回13位,本次计票243。**

15位 异度传说3・查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■6980日元



游戏已经正式发售，本期杂志完美剧情攻略始动！虽然异度系列一向以剧情晦涩著称，不过显然这次的完结篇在这方面处理的不错。 **前回15位,本次计票219。**

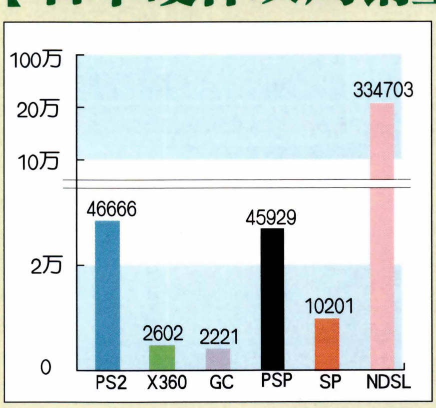
【榜评】这段时间国内的D版破解市场方面还真是一片利好消息，先是XBOX360可以通过刷光驱实现玩备份游戏，接着就是传闻已久的2.5、2.6版PSP被破解的消息终于成真，游戏店中前往刷机的玩家还真是络绎不绝，就连PSP刷机必备的正版游戏《横行霸道・自由都市故事》也是行情看涨，甚至一度炒到了六百大洋。本期开卷特稿对目前主流机种的破解情况做了一个比较详细的分析，希望能对大家有用。四年一度的足球盛事转眼就结束了，缺乏冷门、过于中规中矩的赛程使得本届世界杯缺少了不少激情。伟大的意大利通过三次灵魂附体终于第四次夺冠，前两次是附身在伟大的意大利左后卫格罗索身上，至于第三次……个人恶意的猜测是通过马特拉奇大神的念咒，给直接召唤在了齐达内身上，于是后者就有了铁头功领红牌之举……以上纯属北斗个人无责任言论。

最流行TOP15

本期唯一一款上榜游戏自然非SQUARE·ENIX刚发售的《北欧女神传·希尔梅里亚》莫属了，“北欧”在PS时代的前作虽然最终销量并没有突破百万份，但其还是获得了良好的口碑，特别是在我国，属于经典级作品。我国的汉化小组经过多年努力，曾经发布过前作的中文汉化版，素质非常高；这次的新作刚刚发售不久，就又传出了有人准备制作汉化版的消息，如果真能实现，相信是对我国玩家的一大造福，只是本作剧情深奥，文字量极大，真要汉化绝对会是一项艰巨的工程。

排名	游戏	计票
1	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:602
2	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:544
3	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:538
4	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:505
5	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:463
6	北欧战神传2·希尔梅里亚 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:458
7	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:420
8	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:387
9	盗墓者·传说 ■PS2 ■Eidos ■动作冒险 ■2006.4.7 ■39.99欧元	计票:355
10	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:338
11	大神 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元	计票:309
12	皇牌空战ZERO·贝尔卡战争 ■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	计票:304
13	真·三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:267
14	星际游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:245
15	异世纪传说2 ■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■7149日元	计票:241

【日本硬件双周销量统计】



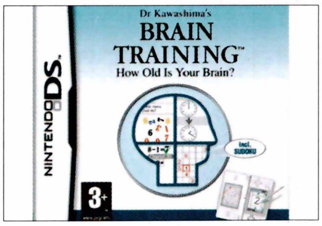
【榜评】与上期相比，最近两个星期的日本硬件销量方面可以说是略有回升，不但NDSL销量再次爬升，就连PS2也有一定程度的反弹。任天堂前不久宣布了新色彩的NDSL主机“贵族粉”将于2006年7月20日在日本市场发售，售价为16800日元，该版本除了颜色不同，其它均与之前的NDSL主机相同。“贵族粉”，再加上之前发售的“水晶白”、“冰蓝”和“海军蓝”三款颜色，NDSL的外观色彩种类变得更加丰富。（本期统计时间：2006.6.12—2006.6.25）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2006.6.25—7.1

排名	平台	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 价格
1位	PS2	横行霸道·自由都市故事	厂商：Rockstar 发售日：2006.6.23	类型：动作冒险 价格：19.99英镑
2位	NDS	新超级马里奥兄弟	厂商：任天堂 发售日：2006.6.30	类型：动作游戏 价格：29.99英镑
3位	PS2	2006 FIFA世界杯	厂商：EA 发售日：2006.4.28	类型：体育竞技 价格：29.99英镑
4位	NDS	锻炼大脑的DS训练	厂商：任天堂 发售日：2006.6.9	类型：益智游戏 价格：19.99英镑
5位	PS2	实况世界足球·胜利十一人9	厂商：KONAMI 发售日：2005.10.21	类型：体育竞技 价格：14.99英镑
6位	XB360	古墓丽影·传说	厂商：Eidos 发售日：2006.4.7	类型：动作冒险 价格：49.99英镑
7位	PS2	篱笆墙外	厂商：Activision 发售日：2006.6.23	类型：动作冒险 价格：39.99英镑
8位	PS2	杀手·血腥报酬	厂商：Eidos 发售日：2006.5.26	类型：动作冒险 价格：49.99英镑
9位	NDS	任天狗	厂商：任天堂 发售日：2006.6.16	类型：养成游戏 价格：29.99英镑
10位	NDS	欢迎光临 动物之森	厂商：任天堂 发售日：2006.3.31	类型：模拟游戏 价格：29.99英镑

【榜评】GTA的魅力果然无穷，即使是这款“移植”自PSP的外传性质的作品，也同样在刚发售后就稳夺英国家用机游戏排行榜的第一名。这次上榜的十款游戏中，有四款NDS作品，足见老任的游戏魅力之大，这几款上榜的NDS游戏早已推出过日版和美版，尽管姗姗来迟，却丝毫影响不了其受欢迎的程度。另外，《篱笆墙外》（Over the Hedge）是一款根据最新的同名动画电影改编的游戏作品。



↑“脑白金”已经成为了任天堂在掌机上的又一赚钱利器，各版本都大受玩家们的欢迎。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.6.12—6.25

排名	游戏	销量
1位	NDS 新超级马里奥兄弟 ■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 373907
2位	PS2 北欧战神传·希尔梅里亚 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■7800日元	销量 284325
3位	NDS 更锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 119397
4位	PS2 实况世界足球·胜利十一人 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7329日元	销量 103070
5位	NDS 锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量 80440
6位	NDS 欢迎光临 动物之森 ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 58567
7位	NDS 英语苦手的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.1.26 ■3800日元	销量 52218
8位	NDS 俄罗斯方块 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.4.27 ■3800日元	销量 44200
9位	PS2 必胜帕青哥&帕青嫂攻略Vol.5 ■D3 PUBLISHER ■桌面游戏 ■2006.6.8 ■6279日元	销量 39983
10位	NDS 数码怪兽物语 ■BANDAI NAMCO GAMES ■角色扮演 ■2006.6.15 ■5040日元	销量 29141

【榜评】尽管本期的双周日本游戏销量第一的宝座仍然被NDS上的《新超级马里奥兄弟》所占据，不过第二周单周销量最高的是PS2上的RPG大作《北欧战神传·希尔梅里亚》。本系列在PS上的前作最终销量是61万份，这次的续作究竟在销量上能达到怎样一种高度，实在是比较值得期待。BANDAI NAMCO GAMES在NDS上发售的《数码怪兽物语》是和《口袋妖怪》类似的作品。

■本期中国电玩榜奖品



「逆转裁判4」年内开庭确定!!

《逆转裁判》系列是受掌机玩家们关注的文字冒险游戏，激烈的法庭辩论和充满喜剧色彩的剧情使许多平时不怎么接触这个游戏的人也对它产生了浓厚的兴趣。随着这个系列的原主人公——成步堂的故事在3代有了一个圆满的结局，现在大家把目光都集中在这部完全意义上的新作上。（《复苏的逆转》在某种意义上来说，只是复刻+补完的作品）《逆转裁判4》自从在去年公布以来，玩家们始终无法确知系列最新作的情况，现在CAPCOM终于放出了一部分相关资料，我们将在下面几页内容中寻找《逆转裁判4》的可靠情报和证据！



逆転裁判4

“异议あり！”当熟悉的声音再次出现的时候，万众关注的法庭大战又回来了！这是一部充满辩论、智慧、感情、正义以及爆笑的作品，无论是熟悉这个系列的老玩家还是新接触DS以及逆转系列的朋友，都不要错过哦！

NDS	本刊译名：逆转裁判4				CERO 審査予定
	CAPCOM	价格未定	2006年内预定		
法庭冒险	卡带	日版	1人	容量未定	

曾经公开的新主人公形象设计

在2005年10月召开的任天堂游戏发布会“Nintendo DS Conference! 2005秋”上，CAPCOM正式宣布制作《逆转裁判4》。当时官方宣布成步堂龙一不再担任系列的主人公，而新的主角人选还没有最终确定。从公布的人设图来看，这些造型设计与现在的主人公相去甚远。主人公的性格也曾经有多种考案，包括热血型、冷静型和一般型。CAPCOM对于新人物的设计确实费了一番工夫。



叱咤风云的法庭游戏即前作结束七年之后



新主人公登场 王泥喜 法介

和初代《逆转裁判》一样，4代的主人公仍然是一位初上法庭的新手律师，名叫王泥喜法介（オドロキ　ホウスケ，好难听的名字……）。身穿红色西服，前额有两簇头发竖起，看上去很像是一个热血青年。他将在法庭的舞台上为正义振臂高呼“我反对”吗？



在《逆转裁判》系列里，主人公的姓名一直以来都是值得斟酌的话题（实际上，其他角色的姓名也很有内涵）。这一代主人公的名字“王泥喜法介”虽然对我们中国玩家来说怎么看怎么别扭，但实际上这个名字确实是制作人巧舟构思很长时间才得到的，而日本玩家也基本上可以接受。在日语的训读中，“王泥喜”读作“おどろき”，是“惊讶、惊愕”的意思。而从主人公的热血造型来看，他在法庭上大喊“异议あり”的时候应该会四座皆惊才对。而“法介”的“介”字在日语中与“助”同音（都是すけ），这能不能被理解为“在法律上给予帮助”呢？这些还没有官方的解释。不过游戏的系列制作人巧舟会出一部作品必定会写“工作日记”，估计到时候他应该会在游戏的官方网页上向大家解释这里面的奥妙吧！





↑不要小看新手律师！面对老谋深算的亚内的挑战，只好用“异议”来回答！



←系列的每一话，都是亚内检察官来陪新手过一过招。

法庭上的较量再度展开！

逆转裁判の历史

[逆转裁判]

2001年10月11日 / GBA / 4800日元

2001年，当CAPCOM第四开发部刚刚发表《生化危机4》，使业内人士关注的时候，一部GBA上的游戏作品无声无息地和玩家们见面了。开发这个游戏的人是曾经担任《恐龙危机2》导演一职的巧舟，但这个游戏的设计概念却与以前CAPCOM开发的恐怖冒险题材的作品大相径庭。这就是后来成为知名游戏系列的《逆转裁判》。

在游戏中，玩家需要扮演一位名叫“成步堂龙一”的新手律师，接受委托人的请求，帮助他(她)们在法庭上洗清自己的冤屈。因为是冒险游戏，所以成步堂接手的案子全都是人命案，这也使玩家们在游戏的过程中保持高度的紧张，并且在辩护成功之后得到成就感。

《逆转裁判》的制作人可以说是匠心独具。巧舟在设计人物形象的时候就颇费了一番苦心。如主人公的名字成步堂（**なるほどう**）与日语中的“**なるほど**”（原来如此，口头语）发音几乎一致，所以也叫“原来如此君”。另外还有“果然先生”（**やはり**，矢张）、“哎哟检察官”（**あうち**，亚内）等形象鲜明的角色。而游戏剧本本身也充满了幽默色彩，让玩家在紧张之余又忍俊不禁，从而深深地被游戏吸引。

虽然这个游戏的本质和《XXX杀人事件》十分类似，但是游戏中独特的法庭系统比故弄玄虚的侦探在一群人中指出犯人的老套情节新鲜多了。正是因此，《逆转裁判》来许多故事的伏线。

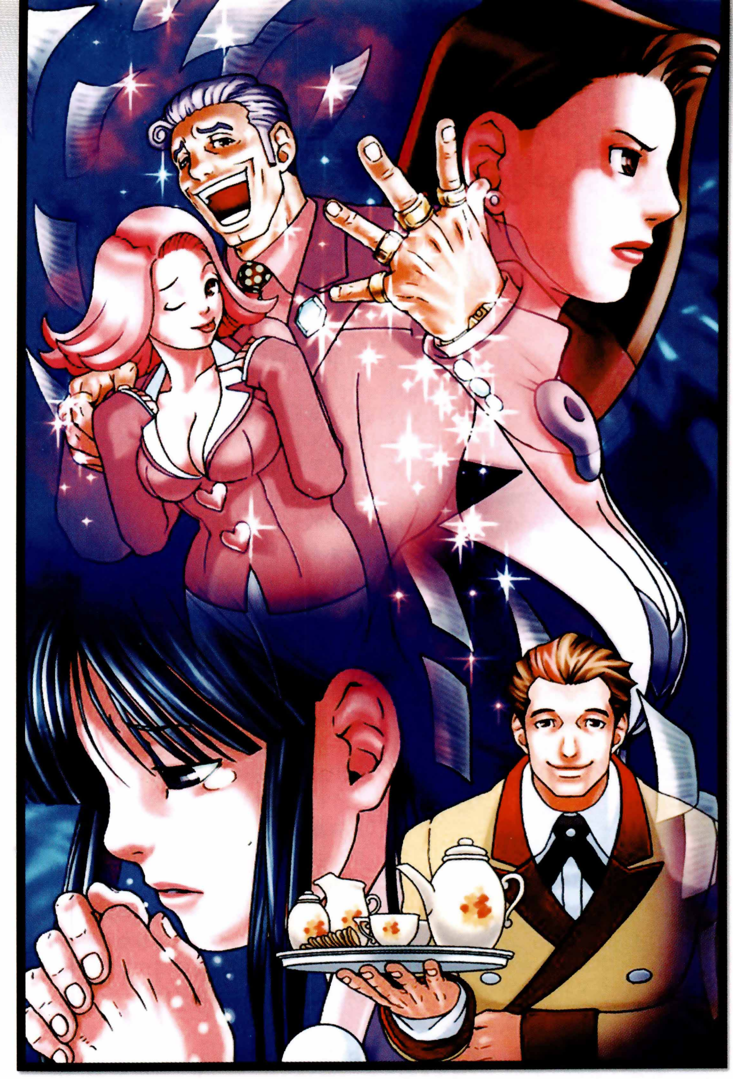
和前一作相比，在法庭上表示律师HP的标志从惊叹号变成了一般出现在动作和格斗游戏里的体力槽，不知这是不是来自CAPCOM其他游戏的创意。这样一来玩家可以根据所犯错误的轻重得到不同程度的“惩罚”，比以前单纯的一次爆掉一个叹号要科学很多。另外一个新要素就是在侦探过程中出现的“心灵枷锁”，玩家必须像在法庭上出示证据一样揭穿当事人的谎话，最后盘问出事情的真相。这些系统的引进，使游戏的侦探和法庭部分都显得更加有挑战性。总的来说，《逆转裁判2》超越了前一作的水准，使玩家的期待得到了回报，《逆转裁判》也进入了成熟期。因为《逆转裁判》已经成为系列作品，所以巧舟也在游戏里预留了许多想象空间，这些空间将来会不会被新的故事填充呢?

[逆转裁判3]

2004年1月23日 / GBA / 4800日元

随着《逆转裁判2》造成的巨大影响，越来越多的玩家开始关注这个系列。直到一年多之后，新作才有了消息。由于采用了新的压缩技术，《逆转裁判3》虽然使用和前两作相同的64M容量，却收录了5话的内容。总的来说，3代的系统和外在效果和2代基本相同，心灵枷锁系统依然健在。（实际上，上一作的表现就已经很出色了）

本作的故事依然延续着时间一代铺设的主线展开，从第一话到最后一话，将整个故事从初代之前一直串到现在。新登场的人物



将再度回归掌机平台绝对绝体绝命！全新的主人公带领我们走上法庭！

当时在日本取得了很强烈的反响。许多游戏爱好者，包括著名游戏制作人小岛秀夫在内，都成了这个游戏的忠实fans。《逆转裁判》的成功又让CAPCOM多了一个新的系列作品。

[逆转裁判2]

2002年10月18日 / GBA / 4800日元

在前作获得成功一年之后，CAPCOM趁热打铁，推出了第二部作品。这也标志着《逆转裁判》系列化的开始。实际上巧舟在制作第一部的时候并没有考虑到会出续作，所以当稻叶又找到他的时候，他对于新作的开发显得十分为难。考虑到许多游戏的续集都没有前一作评价好，所以玩家们对这个游戏既期待又怀疑。然而，当游戏和大家见面之后，原先的怀疑也随着法庭上的疑云一起，全部烟消云散了。

巧舟在制订了“超越自己”的目标之后，在三个月内完成了剧本的编写，并且根据不停碰到的新问题对游戏进行了几次大的修改。经过创作团体的努力，新的检察官“狩魔冥”出现《逆转裁判2》里，并且成为受许多玩家欢迎的角色。而由于卡带容量的限制，原定的5章剧本被减为4张，故事也变得更加紧凑。而围绕着游戏女主角真宵的家庭背景展开的“仓院之里”的秘密，也成为后形象依旧和以前一样突出，有的角色虽然只出场一次，但是给大家留下的印象却使人难以忘怀。更重要的是，玩家们通过游戏，可以在故事背后发现许多沉重而深刻的问题。感情纠葛、权力争夺、尔虞我诈的相互胁迫、意图置人死地的幕后阴谋……巧舟的编导能力显然超过了大家的预料，这也说明在编写2代剧情的时候，他就已经为3代做好了准备。

仓院之里和成步堂本身的故事是贯穿于逆转裁判故事中的两条主线。1代中提到仓院之里的时候几乎没有什么详细描述，只是讲到使上一代掌门绫里舞子名誉扫地而失踪的“DL6号事件”，估计当时巧舟也没有考虑到这个线索的重要性。但是自从2代开始，围绕仓院之里掌门位置的争夺成为新的焦点，许多新的故事情节得以追加，而以前遗漏的一些部分也得到了补充。3代可以说是集前两部作品剧情之大成的一代，所有和主人公有关的故事到了这一代都有了一个完整的交代。为了让玩家欣喜的是，为了将剧情表达完整，制作人把第一话和第四话的故事放在系列时间的原点，让大家看到许多角色在以前的样子。经常感冒又缺心眼的成步堂（后来依然很缺心眼），初出茅庐，自信中透着一丝幼稚的千寻，成熟老练的咖啡男神乃木庄龙，以及许多大家熟悉的人物，从6年前开始就将整个故事演绎得如此真实，当大家把3部作品全部玩过一次之后，都会赞叹这个系列的精妙之处：无论何时，你都会有一种身临其境的感觉。也正是由于这个原因，《逆转裁判》才会受到这么多人的喜爱。随着裁判长木槌的落下，以成步堂为主人公的逆转裁判三部曲终于圆满地降下了帷幕。许多玩家依然不满足于这样的结局，还是期待着新作的到来。

[逆转裁判 复苏的逆转]

2005年9月26日 / NDS / 4800日元

当热爱《逆转裁判》系列的玩家们依然回味着三部曲给自己带来的乐趣和感悟的时候，CAPCOM决定在任天堂的新主机NDS上推出逆转系列的作品。不过这次推出的并不是新作，而是重新制作出来的《逆转裁判》初代。由于是复刻版的缘故，制作者专门为它拟订了一个副标题：“复苏的逆转”。

《复苏的逆转》实际上是将1代的全部剧情重新在NDS上做一次，然后追加一章全新的内容。对熟悉逆转3部曲剧情的玩家来说，这一话的剧情依旧发生在过去（1代第4话结束之后，2代开始之前），所以称之为“复苏”也没什么值得奇怪的。游戏的主人公依旧是新出道的刺猬头律师成步堂龙一，而前面4章的故事与GBA版的也没有什么区别。实际上，大家最关心的还是第5话的内容。新的章节《复苏的逆转》讲述的正是造成“御剑失踪”事件的幕后故事，所以大量御剑的fans们（女性占多数）对这话的剧情异常关切。而在这一章里新出现的宝月姐妹因为和绫里姐妹长相极其酷似，所以引起许多人的猜疑。不过她们之间的确是没什么联系的，要不然的话制作人也太没水平了……

《复苏的逆转》也是CAPCOM意图使逆转裁判系列进军海外市场的一部作品。GBA上的三部作品都只有日版，但是海外fans中有许多人对其进行了翻译和游戏“语言本土化”的工作。除了中文版之外，海外的高手也在进行韩文和英文版的翻译工作。这次CAPCOM干脆直接推出双语言版，使懂英语的玩家能够了解这个游戏。尽管东西方之间存在着巨大的文化差异，但是侦探和法庭辩论这样的题材总是有许多人喜欢的。

仔细玩过这个游戏的朋友们会发现，这其实是《逆转裁判》系列制作人在新主机上开发的试验性作品。NDS的触摸、麦克风等功能都得到了很好的利用，玩家不但可以对着麦克风大喊“待った”和“异议あり”，而且还可以利用先进的科学手段如吹铝粉的方式来鉴定指纹等等，这些创意都体现了制作人求新求变的想法。在即将发售的《逆转裁判4》中，我们将会看到他们吸收《复苏的逆转》经验教训，检讨和改进之后得到的成果。

《逆转裁判4》的灵魂人物登场！出品人与制作人对大家有话要说！

负责制作《逆转裁判4》的中心人物，是出品人松川美苗女士和制作人巧舟先生。

自从《逆转裁判》系列的原出品人稻叶敦志连同大部分CAPCOM第四开发部的职员们被调职到CAPCOM下属的Clover Studio之后，《逆转裁判》系列被继续留在CAPCOM社内开发，由原本负责开发掌机游戏的松川女士担任出品人。在4代推出之前，她已经担任了DS版《复苏的逆转》出品人的工作。不要小看这位貌似不起眼的女性，在CAPCOM社内，她可是巧舟的顶头上司哦！



↑松川早苗担任开发团体的出品人，相当于原来稻叶敦志的地位。

以前作7年后的时间为舞台，描绘出新的故事。

——为什么把新作的时间设定在3代结束7年之后呢？

松川美苗■这次我们把开发工作的重点放在4代上。作为《逆转裁判》的开发小组，我们意图在新的硬件平台上制作出完全意义上的新作。《复苏的逆转》为我们积累了相当多的工作经验，但是我们仍然希望能够在这个基础上继续创新。我们所要做的，是开发出能够让读者体会到更多乐趣的作品。而故事的舞台将继承自前作，但是人物和情节都是新的。所以，我们为新的主人公准备了这座7年后的舞台。

——那么这个数字“7”到底表示什么意思呢？为什么是7年呢？

巧舟■大概是为了图个吉利吧（笑）。

——舞台是继承自前作的，那么游戏中原来几部里的人物还会出现吗？

松川■裁判长和亚内已经登场了（笑）。

巧舟■我最初的打算是让成步堂的故事在3代中完结，这样的话前作中的角色就应该不会再出现了。

松川■那么你想让什么人出现呢？

巧舟■这个么，现在正在募集中吧？

——现在还来得及吗？再招人的话(笑)。

巧舟■应该是还来得及吧……（苦笑）

新登场的男女主人公形象出众！

——王泥喜君是个什么样的人物呢？

巧舟■他是个精神充沛、血气方刚的人。但是就是按照这种感觉设计出来的。这次设计人物主要还是依照设计者的意见进行的。

——他的左手上戴着的东西是手镯吗？

这，因为在喊“异议あり”的时候，总是觉得手上空荡荡的，所以就设计了这么个东西。估计很多人看了之后就会凭空揣测它的性质和用途吧。

——不是不是不是，我可没那么想（笑）。……那么它到底是什么呢？

松川■在设计LOGO的时候，肖像的手腕部有一个闪光点，应该就是为突出那里而设计的。

巧舟■我觉得你们大家想的和真实情况都有些差距。这么多人围绕着它展开想象，这我倒是没有预料到（笑）。

——这次的主人公形象是完全重新设计的，你是怎么看的呢？

巧舟■真是辛苦的工作啊。在编写剧本的时候，我总是在不知不觉之间就把他写成与成步堂一样的人物了。因为我平时说话的口气和成步堂就很相似啊。为此我专门费了一番心思，改变这个角色的形象。像原来成步堂一般自称“**ボク**”，但是王泥喜就习惯用“**オレ**”做自称。

——美贯在游戏中的位置是什么样的呢？

巧舟■和前作中的真宵是一样的地位。

——为什么把她设计成魔术师一样的角色呢？

巧舟■因为这样的话感觉很不错啊（笑）。在以前的作品里，真宵总是以“灵媒师”的身份出现的，而这次的作品则需要有“全新”的设计概念。在设计之后，我们得到了一个“擅长弹钢琴的小姑娘”，就是这个角色的前身，虽然感觉弱了一点。

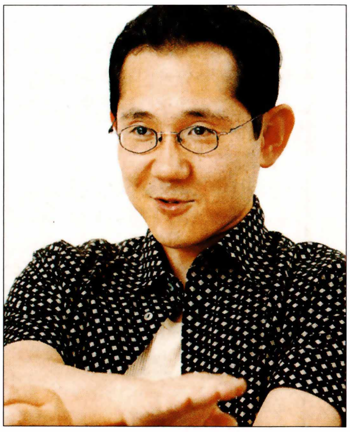
——的确是这样。

松川■我们设计了许多种不同的角色。

巧舟■在把她设计成“大商人家的千金”的时候，她还有计算金额的特技呢，想“刚才那句证词值350元”这样。

——看起来真是“便宜没好货”的感觉啊（笑）。

松川■设计师推荐给我们的是忍者的角色。但是，巧舟说不能再设计一个从村子里出来的角色了。所以说这个角色很难设计啊。如果不是设计出这么魔术师来的



↑巧舟不用说大家也知道，《逆转裁判》系列的编剧和导演，全系列的核心制作人。

年轻的新手律师走向职业舞台，

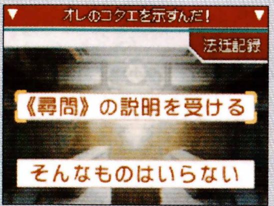
目前我们得到的资料还十分有限，仅是围绕着第一话的内容展开的法庭辩论而已。按照逆转系列的惯例，第一话应该只有法庭部分，而主人公的对手一般都会是号称“新人粉碎机”的资深检察官亚内先生。不过从以前的记录来看，亚内每次出场都会被新人拿去练手……真是一个被不幸包围的人。





←王泥喜提到了[老师]，那么他的老师会是谁呢？





↑和《复苏的逆转》一样，下屏被用来查看法庭记录和资料。



←法庭记录仍然包括人物资料和证物资料两部分，要仔细查看。

揭露事实真相



↑在法庭陈述的时候，下屏幕暂时没有什么用处，按下就可以推进剧情。



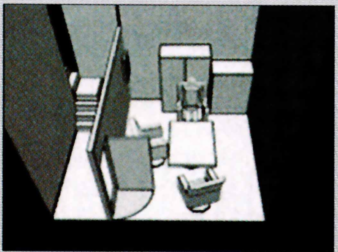
←看来这回遇到了麻烦。必须找到突破口才行。

寻找幕后真凶

在法律面前人人都是平等的！



→刚出庭的王泥喜看起来有点紧张，和多年前的千寻和成步堂一样，经验不足是他的最大弱点。不过他比起成步堂要热血很多，这倒是他比较占优势的地方。不过他会不会很粗心呢？



↑案发现场的照片。不知道这次会不会使用可以转动的3D的现场再现模型。



为冤屈的人讨还公道

话，恐怕就只好选择商人的女儿了。

巧舟■我一直在构思商人女儿的角色，但是说给大家听的时候大家都只是苦笑而已。想一想女主角如果用商人一样的口吻说到：“这个我收下了！”那会是什么样子啊。

——美贯的性格是什么样的呢？

松川■我觉得这个角色应该是个经常给人添麻烦的人。感觉就是个很幼稚的女孩子。

巧舟■的确，设计出来之后就是这样。

关于角色名字的来历。

——现在公开的两人，名字有什么含义呢？

巧舟■就像成步堂的名字和“原来如此”的谐音一样，我在设计前作的时候就想过这个名字了。因为我喜欢思考，又爱看推理和悬疑小说。以前人们在解开谜题，恍然大悟的时候会说“原来如此”，现在看来，在面临重大事件的时候，一定会发出“惊讶”的感叹吧。所以我在想，主角要是叫“惊叹君”（**オドロキくん**）的话会是什么样子。

松川■我们也考虑过是不是叫“突然君”（**イキナリくん**）。

巧舟■这看上去好像报纸上四格漫画的角色啊（笑）。

松川■如果没有想到要叫“惊叹君”的话，估计就要叫“突然君”了。

巧舟■那样的话，名字用什么汉字可就很难说了。

松川■是啊，确实很难。至于王泥喜的名字为什么叫“法介”，当初征求意见的时候，大家都说“这个名字不错”。至于王泥喜君的形象问题，在设计的时候，设计师和巧舟先生的意见倒是不谋而合。

巧舟■是的，但是给这个角色命名的时候，关于选用什么汉字，确实是很麻烦的事情……

松川■是的。名字里居然出现“泥”字（笑）。在设计名字的时候这个字经常被人议论。因为“王”和“喜”都是很不错的字眼，中间为什么会用“泥”字，很多人有不同的看法。

巧舟■因为没有别的字了啊。如果非要说有什么联系的话，那么我觉得“王”字和“污”字在发音上很相似（日语），所以叫“污泥”就很自然了（笑）。

松川■还是觉得这么说有半推半就的感觉。

——美贯的名字呢？

巧舟■和真宵不一样，这个角色不能和她一样，与“迷惑”（**マヨイ**，真宵的名字）相反的自然就是“拆穿”（**みぬき**），所以就决定采用这个名字了。

——最后请二位对读者说几句话吧。

松川■我们现在是以制作全新作品的态度来制作这部游戏的。这个游戏集结了我们全体制作人员的努力，今后有什么新的情报，我们会立刻提供给大家的。

巧舟■这次创作的主要理念就是“新”。虽然我们有各种想法，但是做出来的结果是什么样子，我现在完全无法预料。所以接受这样的采访也是很刺激的事情。不过我希望大家能够通过这个游戏一起找到乐趣，这个游戏取得的结果是好还是坏，其实完全取决于大家的感受。

著名律师丸山和也先生为《逆转裁判》系列辩护！



在电视和广播节目中经常露面的著名律师丸山和也先生，这次接受CAPCOM的委托，担任了《逆转裁判》系列辩护人的职务。虽然只是一个形象代言人，但是丸山先生的态度是相当认真的。这位现实中赫赫有名的律师，对于《逆转裁判》系列游戏有什么样的评价呢？

著名律师丸山先生的评论

许多人认为，所谓的“审判”，是“具有难度”以及“和自己没关系”的事情。实际上，正如世上总有许多人在应该悲伤流泪的时候故做姿态，假装平静一样，我们有必要让这些人认识到自己见解的错误。实际上，律师应该是一个将法律准则灌注到自己灵魂中的人物。而《逆转裁判》这个游戏，是探究人类深层心理、在其中找出矛盾的过程。实际上，大家通过这个游戏，可以很好地做到这一点。大家在以前的游戏中，通过主人公成步堂对自己相信的正义贯彻到底的精神，我也对这个角色深有同感。听说系列的最新作品要更换主角，所以我对新的游戏也充满了兴趣。《逆转裁判》这个游戏的操作并不难，又能起到相当出色的娱乐效果，到处都是精心设计的喜剧片段，所以对于平时不玩游戏的我来说，这个游戏也是可以拿来好好玩一玩的。今后《逆转裁判》系列将继续以其独特的魅力吸引大家，而我丸山也将继续抱着“期待+觉悟”的心情去迎接。请大家多多关照。

附：丸山和也个人资料

1946年出生于兵库县。

1969年在早稻田大学法学部毕业。

1970年司法考试合格。

1976年赴美国深造，在华盛顿大学毕业，随后在洛杉矶法律事务所实习3年。

1980年归国后，从事企业间的纷争和交涉活动，成为涉足多项法律事务的律师。

开始接受不寻常的挑战……

熟悉的老面孔 年迈风趣的裁判长



←7年的时间过去了，裁判长的面容几乎没有任何改变。

→和过去一样，裁判长仍然习惯对于出现的意外做出惊讶的表情。







←在大部分时间里，裁判长对于案情的陈述始终是很关心的，但是仍然会时不时犯迷糊。

亚内检察官更换了新造型？



↑7年之后亚内检察官的头发已经灰白，但是这发型……真让人无语。



↑不过亚内的性格基本上没有什么改变，动作也和以前一样。

↓被反驳的时候做出的经典中招姿势，背后似乎有阵风吹来。



新角色登场 谜之魔术师 美贯



本作的女主角。身为“谜之魔术师”，和王泥喜是搭档。难道说她能够从魔术帽中取出证据，并且用手杖将不利的证据变没吗……？真是个谜团甚多的人物。

RIDGE RACERS 2

如果提到主流赛车游戏，玩家首先想起的除了索尼的《GT赛车》一定还有《山脊赛车》这个名字，随PSP这一款掌上主机发售的《山脊赛车》就曾因那让人惊异的画面、不错的手感和简便快捷的游戏方式在玩家中引起不小反响。时隔两年，在Xbox360的《山脊赛车6》已经发售过后，NAMCO全力打造的续作《山脊赛车2》将在今年9月再次登陆PSP。在前作号称已经100%挖掘PSP机能的前提下，这次又将在什么地方对游戏的质量和内容进行扩充，下面我们就来看看对两位主要开发人员的采访。或许在这里面我们可以有一些新的发现。



→虽然本作在操作上相对比较简单，非常容易上手，但是在高难度技术动作的表现上也是毫不含糊。看看这个漂移够不够专业。

多部世界名车任君选 世界各地风景任君赏

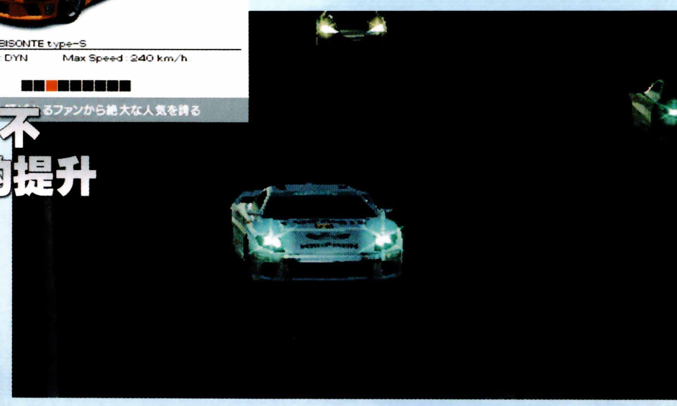
保持了传统的菜单和赛车





←在标题和菜单选择时的界面和前作基本一直，但是在细微地方还是有一些调整。

↓在游戏画面上本作也是非常出色，无论是在阳光灿烂的白天还是在夜色浓重的夜晚，光影效果都异常逼真。



游戏的进化并不在于画面的提升

→山脊赛车系列曾经使用的“分段时间”系统将会复活，在每个分段玩家都要在限定时间完成。



PS2	本刊译名：山脊赛车2			CERO A
	Bandai-Namco	4999日元	2006年9月14日	
赛车竞速	UMD	日版	1～8人	记忆容量未定



名作《山脊赛车》再次驶入PSP，巡游世界各地 称霸街头巷尾

继续挑战PSP机能极限的《RRs2》？

——《RRs2》的策划是从什么时候开始的？

尾仲■前作发售之后马上就有制作续作的声音，从那时开始就有工作人员说过“真想把前作没有的赛道也加进去啊。”但是那之后没过多久就进入了Xbox360的《山脊赛车6》的开发工作中，直到去年年末，入内作为监督到位后才正式开始了制作。

入内■前作还是留下一些东西没有完成啊。这次将收录包括家用机和街机在内从《山脊赛车》到《山脊赛车4》在内的全部跑道。

尾仲■但是光是加入全部赛道也还是给人一种无法使玩家满足的感觉。除此以外也听取了周围以及前作工作人员的意见，知道了一些没能实现的策划以及工作人员的希望。再次挖出了一些因为系统和时间问题而不得不放弃的东西。最终决定了采用增加模式这一方案，这次增加了两个模式，其中一个是“磨练模式”。

——本作是在《RR6》发卖之后出现的，有没有因此特别注意细节部分的修正呢？

尾仲■这个很难说啊。因为《RR6》是需要坐在电视机前玩的家用机游戏，作为一个掌机游戏《RRs》和它所走的路线必定是不同的。在制作上是以继承前作优点，再进行强化，改变游戏方法为方针的。尽量地使游戏更随意更容易上手。为了突出那种随时拿得起放得下的街机感，而有了《RRs》系自己的特色。但是在研究的要素上也能很深入，在制作理念上是让游戏的入口更加广阔，内容更加深入。

——作为《山脊赛车》系列面向掌机的第一款续作，也有很多让人烦恼的地方吧？虽然是随主机发售的作品，但是据说前作已经把硬件机能发挥到极限了。

尾仲■这次也是勉勉强强啊，很麻烦的。

入内■就现状而言的话，也是……（笑）

尾仲■所以说，现在并不是很轻松，而是拼了命在努力啊！

——但是有没有想过，在一般人看来，只要UMD还有空间加赛道就完全没有问题，剩下的也只是内存问题而已了？

尾仲■前作第一没有时间，第二在技术上也有些勉强，而《RRs2》在某种程度来讲时间比较充裕，可以将程序重新整理，这样就又重新探讨了一下哪里负担较重，哪里可以减轻一点负担。以此为基础，策划方才做出了相应的调整。所以说，前作时正像寺本（PSP版《山脊赛车》的监督）说的那样：“没法做的再好了。”确实如此（笑）。无论是程序上还是系统上再或者是在个人能力上（笑）。在各种意义上都到达了极限。

入内■现在已经在那极限之上了……（笑）

尾仲■过了一段时间，在一定程度上有所习惯，那条线也稍微提高了一点，大概就是这么回事。（笑）

——在画面上会怎么样？有没有什么整体上的改变？

入内■这次虽然是《RRs》的正统续作，但是却没有什么改变。前作没有收录的赛道和赛车也是结合了现在技术做到了极限（笑）。这也多亏工作人员的努力。说起来，随主机发售的前作就已经接近极限这一点是有点……（笑）

尾仲■虽然在全体没什么改变，在系统和程序上进行过调整，因此在处理上变得更优秀一些，但是没有什么质的变化。

——有说法说前作在对战方面不够完善，本作是不是考虑过网络对战模式呢？

尾仲■玩家有这种希望我们当然也讨论研究过，但是，这并不单单是加入一个模式，而是要从整体上制作成一个适合网络对战的游戏，这样的话也就不是《RRs》的续作了。这点上工作人员也反映，这次是以“继承”为主题，因此也想对前作有一个交代。

——对战时可以选用的赛车都有哪些呢？

入内■Class6以前的每个级别有3台默认车辆，能够使用的隐藏赛车也将以初期状态出现。

©2004 2006 NBGI



←游戏中的CPU将会成为玩家的一大障碍，如何克服就要看玩家的实力了。

重新引人注目 游戏中的音乐

→对于赛车游戏来说，充满激情、振奋人心的音乐也是必不可少的部分，具体将有哪些乐曲大家一起期待。

↓在世界之旅模式里玩家可以把世界各地的美景尽收眼底。





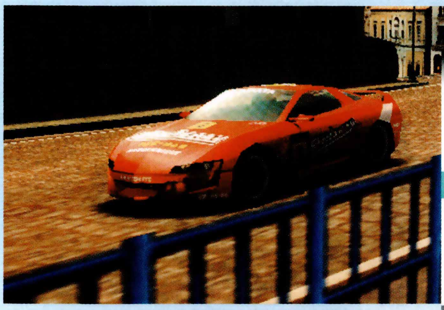
→这次新加入的椭圆形赛道，即使是初学者也能充分享受到速度中的激情。

风景如画的赛道 等待玩家挑战



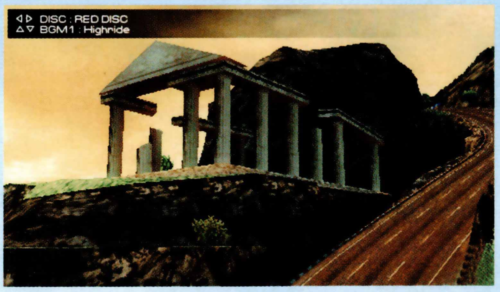
↓黄昏时刻的希腊神殿遗迹，旁边包含陡坡的山道大概会相当考验玩家实力。挑战各种不同的赛道也正是赛车游戏的乐趣。

丰富多彩的模式选择



↑驾车飞驰在风格古朴的街道上，这恐怕是很多人的梦想。





←这是前作就有的街机模式，玩家可以选择不同的赛道和赛车迎接来自CPU选手的挑战。

特有游戏模式开创赛车游戏新路线。

让游戏的入口更加广阔，内容更加深入……

——《RRs2》中追加的赛车将采用什么样的设定呢？

入内■虽然是全部收录，但是我们也想制作一些有代表性的赛车，这次公开的部分中已经有之前就保证将会出现的赛车。另外，今后将登场的赛车中有一些会很令人怀念，也有一些会让玩家大吃一惊。

尾仲■关于新车的话，将有8辆赛车取代前作中的4辆，因此在《RRs2》中一开始可以使用的赛车共有18辆，其中就准备了使用液氮加速后速度能超过300km/h的Class6赛车。但是距离到达特殊级别也还是有相当一段路要走的。为了满足玩家想要感受速度感的要求，这次还加入了正统的椭圆形跑道，初玩的人也能跑得很顺畅。

另外在游戏方式上也有所改变，我想即使玩过前作的玩家也不见得使用过那么多辆车，当然了，非常热衷的玩家也许并不是这样，但是对于只是随便玩玩的人来说，我想还是一次提供数量比较多的赛车比较好。

——关于"世界之旅"的组成是否有什么变化呢？

入内■形式和前作是相同的，但是重新审视了一下内容，增加了路线数量，赛道也有所增加，在"轻松游戏"的前提下是把这个模式当作一个礼物来制作的。这次包括基础、职业、EX在内的全部路线将把菜单装得满满的，前作国际版中追加的线路这次也将收录其中。

——前作的特别路线因为特别赛车的能力突出反而让人觉得玩起来不那么困难，本作如何呢？

尾仲■这个问题很微妙，如果太难的话反而让人觉得玩不下去，玩家还会反映说"很烦"。关于特别级别里的赛车在某种程度上的确是不可战胜的。调试赛车参数的工作是由入内做的，第一次测试是我在玩，结果一下就被落下了半圈（笑）。

——无论是玩家使用时还是CPU使用时，对赛车个性和特性的刻画和调整是不是一个很费劲的地方呢？

尾仲■关于这个问题暂时还不能说太多。最开始时除错小组发来说太简单或太难的报告堆成了山，但是最近就少多了，我想在平衡性上应该已经是很不错了。在CPU难度的设定上，我想是可以用操作克服的。另外《RRs》中就有液氮加速的设定，前作似乎很流行完全不使用液氮加速通关的玩法，我想这次也设计成如果把技术发挥到极限应该也能通关。

——玩过前作的人好像都有这样一种想法：最好成绩只记录了全程时间，但是如果能把单圈最短时间记录进去就更好了。

尾仲■在技术上因为有中途退出这一问题，所以还是采用了和前作一样的方法。

——最后请两位用一句话概括一下这个游戏。

尾仲■继承了《RRs》有趣的地方，玩起来更轻松也能更深入。无论什么样的玩家都能享受到其中的乐趣。

入内■因为游戏素质有了提高，就算是玩过前作的玩家也能找到新的乐趣。还请大家多多关照。

入内浩德

本游戏的监督，从尽量多地增添游戏内容的角度来进行本作的开发，在这一主导思想之下，本作中赛车、跑道、模式的数量都得到了很大程度上的扩展。同时在充分保留前作特色的前提下，细节上也得到了强化。

尾仲真央

本游戏的游戏设计，在听取多方意见后重新对游戏的程序进行了审视，在前作已经接近机能极限的情况下依然找到了提高游戏素质的空间。他和工作人员的努力为这次《山脊赛车2》提供了坚实的基础。



大家可能对这两位制作人并不熟悉，但是从前面的对话中可以看到两人对这个游戏的热情，有他们在，相信游戏的质量将很有保证。

选择自己中意的赛车，发挥最大能力飙出气势飘出风格。





↑游戏中的一个情节：波尔卡（Polka）在肖邦的梦中见到肖邦对他说，就算在梦境中，也要按照自己的意志去生存到最后。

取材自音乐家肖邦梦幻的FANTASY-RPG



肖邦结束音乐生涯的三小时前 伟大艺术家的梦境中奏响了宏伟的乐章



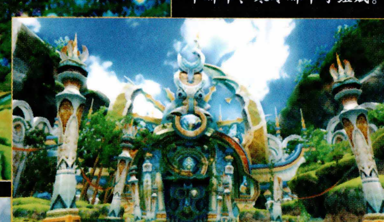
由BANDAI-NAMCO开发的这款备受期待的Xbox360新作RPG，是以伟大的音乐家肖邦为题材，向玩家讲述一个具有异色情调的幻想故事。游戏将带玩家进入肖邦在自己生涯将结束的3个小时前，所做的梦境中展开冒险。现实和梦幻、生与死，加上游戏的主题音乐《Trusty Bell》，都是本作中的关键词。另外本作的开发阵营也非常强大，由于是音乐题材的游戏，所以很重视音乐方面的演出。负责音乐的开发队伍曾经制作过《星海传说3》和《北欧战神传》的音乐。游戏的音乐面占了整个开发中的很大比重，可以说是由音乐制作人企划的一款RPG。同时本作借助Xbox360的强大机能，实现了音乐和影像之间的完美组合，相信将会是一款美奂绝伦的作品。 □文/龙马



强大的X360 至极的美丽

←本作通过Xbox360的强大绘图机能，淋漓尽致的表现出音乐家美丽梦境的世界观。

↓游戏的世界是由森林、水中都市、寒冷都市等组成。



←游戏中的音乐是本作的重头戏，背景音乐会随着场景及剧情的改变而相应变化。

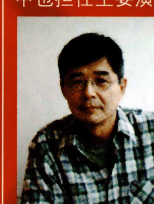
钢琴演奏&故事解说



Stanislav Bunin 俄罗斯著名钢琴演奏家

本作中音乐的钢琴演奏。1966年出生于莫斯科的俄罗斯著名钢琴演奏家。曾多次获得世界级的各种音乐奖项。从肖邦去世150周年的1999年开始，以意大利为中心，在欧洲各国开始巡演肖邦的音乐。

担任本作的剧情解说。1943年爱知县出生。1968年作为广播节目《午夜东海》的DJ，而受到很多年轻人的拥护。后来作为演员、配音等活跃在日本娱乐界。在电影版《死魂曲》中也担任主要演员。



森本レオ 日本著名电影电视演员



本作的制作人，BANDAI-NAMCO制作本部的野口伸二表示，目前本作的开发进度是50%左右，在画面的制作上很重视色彩的设计，使得很多看到目前游戏画面的人都赞不绝口。关于游戏的音乐，野口制作人表示，肖邦的各种乐曲贯穿着游戏的始终 除了世界级著名钢琴家的演奏，本作交响乐部分的演奏也是世界级的。野口制作人强调，本作的战斗系统并没有制作得很复杂。制作的目标是希望玩家能在轻松的气氛中进行游戏。关于本作的故事情节 野口制作人表示 虽然故事的整体感觉比较悲伤，但却是诗情洋溢。从世界观来看，艺术氛围非常浓重 会使玩家有一种观看舞台话剧的感觉。另外游戏角色之间的对白设计也很下工夫，应该可以将角色的性格和心理刻画得非常透彻。野口制作人最后说，本作的开发人员现在正在努力推动开发进度，相信本作一定会给玩家留下深刻的印象。



Trusty Bell™ ～ショパンの夢～

波尔卡

年龄14岁，使用雨伞作为武器的少女。以卖药维持生计，但却患上绝症。周围的人怕被传染，而躲避她。致使她无法对人产生信任。

阿雷克莱特

年龄16岁，使用剑作为武器的少年。表面上做一些坏事，但内心却隐藏着很强的正义感。感到世界中的贫富差距，从而踏上了冒险之旅。

X360	本刊译名：信赖铃音～肖邦之梦～			CERO 審査予定
	BANDAI-NAMCO	价格未定	发卖日未定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	人数未定	记忆容量未定

无法分清现实或梦境，

©2006 NBGI

关于游戏战斗系统的大胆预测

目前本作除了公布故事情节和一些游戏画面外，并没有公布什么战斗系统。但是本作的制作队伍曾经开发过《星海传说3》和《异兽传说》，估计本作在战斗的制作上一定会受其影响。根据目前公布的战斗画面来看，基本可以确定本作在战斗上比较重视动作和连续技。将敌人攻击化解之后，可以发动近身必杀技。并且战斗中可以随时切换同伴，掌握时机通过换人可以发动连续技、甚至必杀技，使敌人措手不及。追求最大的连击数应该是本作战斗中的乐趣。



把握按键的时机发动COMBO

←战斗画面的下方有按键表示，看来战斗系统确实简单。



↑游戏中肖邦的梦境将是一个充满自然非常广阔的世界。





←战斗画面的上方有自己和同伴的数值表示，非常亲切。

→图中是武器道具的商店，好像是在一棵大树之中建造而成，不愧是幻想的梦幻般世界。但是音乐家肖邦的广阔梦境到底有没有终点呢？



←游戏中的敌人也设计得具有童话色彩，图中敌人和万圣节的南瓜头非常相似。

战斗之美在于发动超级必杀技



↑波尔卡可以用雨伞发动魔法攻击。虽然得了绝症，但发动魔法必杀技时却是威力强大。同时她也是目前已知的唯一擅长魔法的主要NPC。

根据状况进行角色切换 相互配合使出无敌连击



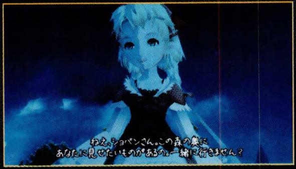


↑游戏中的战斗比较重视动作性，阿雷克莱特使用剑；他的弟弟彼德使用重型武器锤子；波尔卡的武器是一把雨伞。这三人的组队，会实现怎样的连续攻击呢？

绝不能辜负那些满怀希望的人 只要一息尚存也要让大家快乐

游戏的故事开始在1849年10月17日的一个深夜。在法国巴黎中心的广场附近，音乐家肖邦躺在临终的病床上。肖邦的意识逐渐从现实世界中分离，身体仿佛进入了一个梦幻世界。在这个世界中生活的人们，和现实中一样怀有各种情感。唯一不同的是，在这个梦幻的世界中，如果有人得了不治之症，就可以获得使用魔法的神奇能力。在现实中卧床不起的肖邦，在这个世界中也同样可以使用魔法。但是，就算是梦境之中，病魔同样侵蚀着他的身体。虽然这个世界只不过是他想象出的梦，甚至还伴着病痛，但肖邦仍然作为这个世界中的客观存在，开始了梦境中的故事。同样患上绝症的少女波尔卡与肖邦在梦境中相识，她改变了肖邦对人生的一些看法。在这个世界中，谁的心中都有一块美丽的代表“信任”的光辉宝石“信念”。因为“信念”的光芒太过强烈，少女波尔卡遭受了残酷的命运。与命运抗争，冒死救助波尔卡的少年阿雷克莱特出现了。顺从命运的少女、反其道而行之的少年、踌躇满志的肖邦，在梦境与现实中展开冒险。当相反的两种现象互相缠绕的时候，命运的齿轮便悄悄开始逆转……

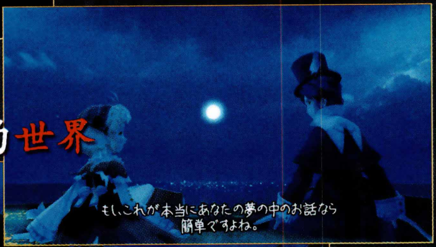




←波尔卡正邀请肖邦前往森林，森林中到底隐藏着什么呢？

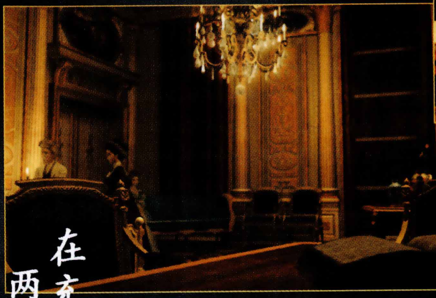
↓游戏中得了不治之症的人可以使用魔法。肖邦的生命也即将终结，但在游戏的世界中也可以使用魔法。

一切皆有可能的世界





↑肖邦是1810年生于波兰的著名音乐家、作曲家和钢琴家。图中与波尔卡一起的就是游戏中进入自己梦中的肖邦。





现实的终结 梦幻的三小时

←在巴黎肖邦的以深色调为主的家中，钢琴是整个故事的关键。

在充满幻想的世界中 两人的命运合二为一



徘徊在生存和死亡边缘的人们。

Elebits

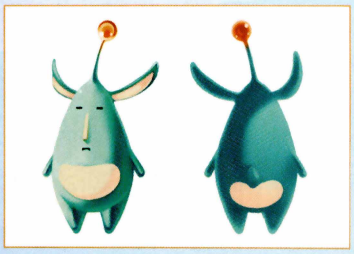
由KONAMI公司为任天堂新主机Wii专门开发的新感觉探索型游戏《Elebits（预定标题）》，将预定在年内发售。说到新感觉，主要因为 通过Wii的独特手柄可以带来新型的操作体感。游戏的舞台将模拟普通的现实世界。在假想的现实空间中，使用Wii的特殊手柄，可以自由移动，并随时展开行动。游戏的目的是捕捉一种叫作“Elebits”的精灵。玩家需要在游戏世界中的各种日常物品中间，想尽一切办法找寻古灵精怪的“Elebits”。 □文/龙马

Wii	本刊译名：鬼精灵			CERO 審査予定 レーティング
	KONAMI	价格未定	2006年预定	
新感觉探索	DVD-ROM	日版	人数未定	记忆容量未定

本作是KONAMI公司为任天堂新主机Wii开发的首款原创游戏，由向峠慎吾担任制作人，石原明广担任导演。在不久前的E3展上，任天堂提供了本作的试玩，结果无论是那款叫作“双截棍”的手柄，还是充分表现出手柄设计理念的《Elebits》，都给人们留下了难忘的印象。

KONAMI为了设计游戏中主角“Elebits”，花费了3个月左右的时间。从字面上分析，“Ele”代表电力（Electric）；“bit”有微小的意思，合在一起就成了电力精灵。目前根据官方的资料，可以判明这种分析是正确的。游戏中的“Elebits”，是一种早在10000年前就被发现的不可思议生物。它们的存在就是能量的象征，游戏世界运转所需的能源则依赖着“Elebits”精灵。在假想的游戏世界中，不存在汽油、煤气、电力等能源分类。“Elebits”精灵所提供的能源可实现一个环保而清洁世界。

所以，把“Elebits”称为能量精灵更为恰当。游戏的世界观暗示出目前能源危机的现状，也表现了制作者对环保的美好畅想。



←图中就是看似憨态可居，其实古灵精怪的能量精灵Elebits。

可爱的能量精灵 使世界清洁而环保



←目前公布的Elebits只有两种，另一种就是红色的Elebits，从形象上看给人一种女性精灵的感觉。

CATCH IT IF YOU CAN



→游戏中的Elebits无处不在，打开烤箱的开关，它们的突然出现可能吓你一跳。

无处不在 捕获Elebits



←Elebits的丰富动作，将带来十分有趣画面，不愧是新感觉的游戏。

能使开发人员热情高涨的游戏

无论是任天堂的新主机Wii，还是这款全新感觉的动作游戏《Elebits》，相信大家都不是十分了解。而且上面又是精灵，又是能源的，更增添了这款作品的神秘色彩。下面让我们听听《Elebits》的制作人向峠慎吾先生亲自就 游戏的内容、开发Wii游戏的乐趣与困难，以及如何全面对应Wii独特的手柄等问题，来向大家讲述吧。

——请谈谈本作的概念及内容。

向峠■我们为了对应Wii的手柄而专门制订了本作的开发计划。最初见到它时，受到了强烈的冲击，使用方法根本无法想象（笑）。但了解之后，就开始了本作的企划。最初只是希望通过手柄表现出触摸的感觉，后来加上了现在公布的世界观和精灵。

——具体想利用Wii手柄的什么机能呢？

向峠■首先想通过Wii遥控器的动作感应器实现一些操作，比如拧水龙头之类。总之关于Wii手柄一些操作想法，是一点一点积累的。

——刚才您提到表现触摸的感觉，具体怎样表现呢？

向峠■就像是实际触摸到屏幕里的物体，但操作时实际手动的幅度和屏幕中物体发生位置改变的范围间的调整是非常困难的。

——还有哪些关于Wii手柄的操作想法呢？

向峠■目前还有很多暂时不能公开……（苦笑）。已经决定的比如拧门把手、拧水龙头、拉抽屉，还有按家用电器的开关。这只是最基本的一些想法。关于今后的一些想法，比如在院子里抓住篮球向篮筐中投篮，但这时Elebits也许会出现。这与游戏中的一些解谜要素有很大关系，就是说玩家的一些行动会可能导致Elebits出现，至于出现的原因现在还是秘密。到了游戏的后半，我们希望游戏可以向另一个方向发展，但目前还不能透露。



本作制作人
向峠慎吾

KONAMI数码娱乐游戏公司制作局，著名游戏制作人。参与制作的游戏代表作是PS2版的《beatmania II DX》系列、《pop music》系列和《吉他狂人》。现在担任KONAMI公司第一款Wii专用游戏《Elebits》的制作人。

——那么这款游戏在操纵时，应该会长时间用到手柄。作为体感游戏，会不会很耗费体力？

向峠■最初我也这么认为。但Wii的手柄还真是动了一番脑筋，与目前的手柄不同的是，Wii的手柄可以实现一只手操纵。尤其在本作中，大多数时间把一只手放在腿或膝盖上就可以简单完成。我个人觉得无论是普通操纵还是激烈操纵，都感觉不错。

——不同的玩家对体感游戏的反应会不同，您是怎样在游戏中平衡玩家之间年龄、性别的差异呢？

向峠■本作还是针对比较广的年龄层而开发的。我们认为能否吸引不常玩游戏的人群是很重要的事情。我们在这方面做了很多准备，包括在想在手柄上的扬声器上做些文章，相信本作会成为人见人爱的作品。

——您怎么看待扬声器的机能？

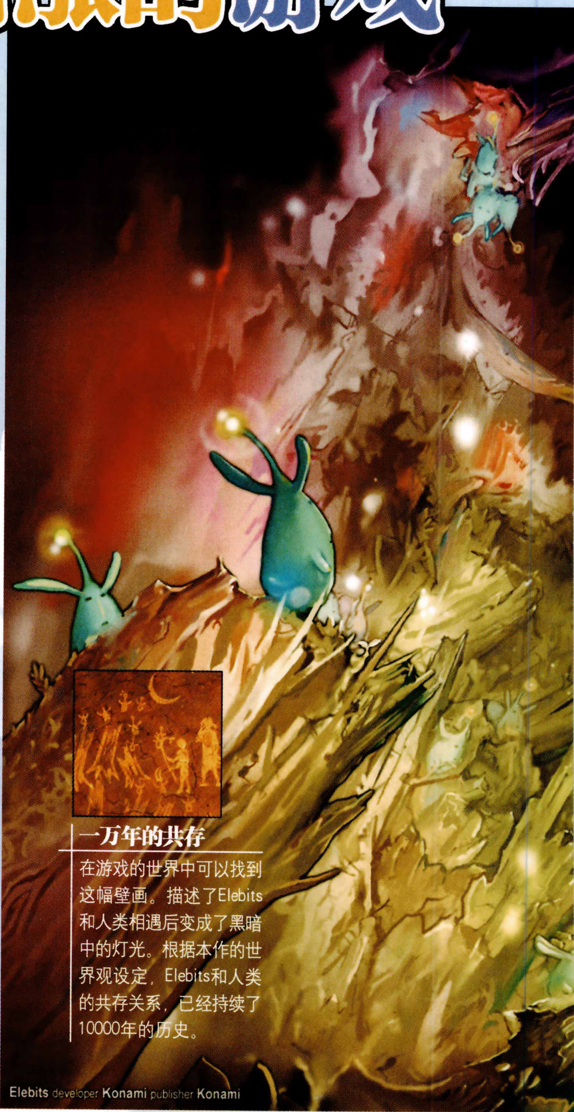
向峠■想用在本作中啊。其实目前开发队伍正在讨论这个问题。

——很多开发人员也是在



→本作可以用很舒服的姿势进行操作。

充分利用Wii手柄 实现物体触摸感觉



一万年的共存

在游戏的世界中可以找到这幅壁画。描述了Elebits和人类相遇后变成了黑暗中的灯光。根据本作的世界观设定，Elebits和人类的共存关系，已经持续了10000年的历史。

©2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

新感觉游戏的独特操作方法

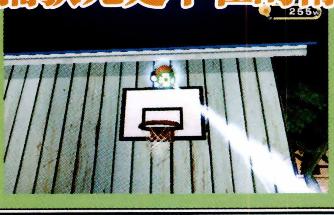
本作采用主观视角进行游戏，通过发射激光来捕获到处逃窜的精灵Elebits。在画面中自由发射激光的感觉，与FPS游戏很相似。利用Wii“双截棍”手柄上的摇杆控制主人公的移动，按C身体站直，按Z可以下蹲。利用Wii“遥控器”手柄，可以对Elebits进行瞄准，按A或B可以发射激光。当激光击中Elebits时，就可以瞬间将其捕获。

只要把握好距离，用一只手拿着Wii“遥控器”可以很简单地控制全体画面。用拇指操纵Wii“双截棍”上的摇杆，不需要很大的力量和动作就可以简单地移动。即使连续游戏很长时间，也不会感到疲劳。当Wii“遥控器”发出的激光击中物体时，如果一直按住发射按钮，可以将物体牢牢抓住。不但可以上下左右控制物体，甚至可以前后控制。

游戏中到处隐藏着Elebits，逃跑的速度也很快。如果发现后不能很快将其捕获，则又会很快藏起来。如果在找寻过程中破坏了一些物品，就会增加Elebits的藏身之处。不要使物体改变太大的位置，是本作的操作技巧。在限定时间内捕获一定数量的Elebits，是游戏的最终目的。

解除关卡中的谜题 捕获无处不在的精灵

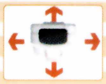

↑按下游戏中各种电器的开关，往往会有惊人的发现。


↑即使在院子里投篮，精灵也可能会出现。



1 视点移动

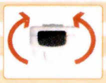
游戏会根据Wii遥控器所对的位置不同，会出现瞄准标志。此时通过上下左右移动Wii遥控器，可以对瞄准进行调整。如果瞄准标志向画面外方移动时，游戏的视角也会向同一方向发生改变。





2 发射激光

按Wii遥控器表面的A或者后面的B，主人公可以发射蓝白色的激光。这种激光一旦击中Elebits，就可以将其捕获。另外按住A或B，也可以抓住游戏中任意物体（甚至房子），实现移动的效果。





3 有效回转

游戏中除了可以抓住物体任意移动外，还可以通过Wii遥控器，在用激光抓住物体的前提下实现任何物体的回转。有效利用物体回转功能，可以拧水龙头，或发现更多的Elebits。





4 前后动作

在抓住物体的前提下，将遥控器前后移动，可以将物体前后牵引。这是开关某些物品时的必要操作。比如在开门时，先抓住门把手，使其回转再向前推出，门就可以打开。



以世界市场为目标的「Elebits」



Elebits降临人间

这幅壁画描述了精灵Elebits当时出现时的情景。有一天，Elebits伴随着一道闪电，突然出现在世界上。突如其来的巨大闪电和Elebits，使人类和动物们都很惊慌。

Elebits带来光明

突如其来的巨大闪电过后，人类就见到了刚刚登场的Elebits。害怕黑暗的人类发现了这种明亮而不可思议的生物，将它用作照明。从这次的邂逅开始，人类和Elebits就一直共存。

© GameWallpapers.com hosted by JTLnet.com

E3展上才知道扬声器机能吧（笑）。

向峠■我就是到了E3才知道（笑）。最初以为可能会是麦克风，结果正相反（笑）。

——稍微偏离一下正题，向 g先生对E3展上其他公司展出的Wii游戏有什么看法吗？

向峠■《WiiSports》应该会受到不同年龄层的欢迎吧。还有就是《超级银河马里奥》不错。

——在《Elebits》中，是不是对每一关中所有的物体，都进行物理模拟演算（通过模拟使物体达到物理规则）了呢？

向峠■是的。我们尽量做到最大的真实。

——为什么决定要用全部物理模拟演算呢？

向峠■就像刚才我说的那样，在本作中想实现一种能触摸到物体的感觉。刚开始时，我们也做了其他的尝试，但效果不是很好，最终决定全部使用物理模拟演算。

——游戏中在运算上的成本和内存等问题，会受到硬件的制约。所以对硬件资源的分配应该很复杂吧。

向峠■比起资源分配的问题，演算的速度才是最让人头疼的。能否实现60帧的画面，目前还不清楚。30帧是没有问题，作为游戏倒也说得过去，最终应该可以克服一切困难吧。

——请谈谈作为捕获对象的叫Elebits的精灵。

向峠■在游戏的主题中，Elebits就代表能量。其形象的设计很费周折，这在本公司历史上也属罕见。游戏中捕获一定数量的Elebits，就可以累计一定“瓦特数”，这是决定是否过关的标准。不过有些关也有其他的通过条件，但现在还不能透露。

——游戏的模式具体有哪些呢？

向峠■目前只能说，本作有适合各种等级玩家的游戏模式，请大家期待。

——最后，请向期待《Elebits》的玩家们说几句。

向峠■真的希望大家能早日体验本作带来的新式游戏感觉。估计今年秋天会有些动静，我们的开发人员正在努力，请大家期待。

——非常感谢。

疯狂竞速世界！

令人血脉贲张的比赛，
旷野中生死时速般的较量，
PS3将为您一一呈现！



《摩托风暴（MotorStorm）》是第一批公布的PS3游戏，在去年的E3展上首次公布的时候就获得了很高的关注。而在今年的E3上，《摩托风暴》虽然再次参展，但比较去年的画面效果似乎有些许缩水，不过其速度感和刺激程度倒是丝毫没有改变。《摩托风暴》是由Evolution Studios开发的作品，由SCEE负责发行并由PS3独占。本作强调的是疯狂刺激的野外赛车，游戏场景以鲜有人迹的沙漠、泥地等地方为主，车辆飞驰而过时将会带起大量的泥土以及灰尘，如同风暴一般的激烈竞赛就是本作最大的亮点。

挑战速度极限，感受摩托风暴！



←开着越野卡车和别人竞赛实在是太酷了！不过其速度实在是不敢恭维，最大的优势就是在与别人碰撞时自己毫发无伤。

PS3	本刊译名:摩托风暴			RP
	SCEE	价格未定	发售日未定	
赛车竞技	蓝光	美版	1人	记忆卡容量未定



风驰电掣 令人窒息的速度 尽现于此



→本作中的比赛车量基本都是越野车，别看其貌不扬，但速度却不容小视。

以赛车为生命的选手以此诠释人生 一时的懈怠便会有沉重代价……

本作的名称虽然是《摩托风暴（MotorStorm）》，但是可使用的车辆却不仅是摩托车而已。本作中"摩托"的含义大概就是指所有使用发动机的车辆，或者干脆就是"马达"，用以形容车辆在野外飞驰时的轰鸣。这款游戏中的车辆包括了越野摩托、越野吉普，甚至还有越野卡车等等。玩家可以按照自己的喜好自由选用，例如注重起步速度的玩家可以使用摩托车，注重稳定性的则可以使用越野车，虽然摩托车在加速度以及灵活性上比越野车强，但在碰撞时可是吃亏不小。



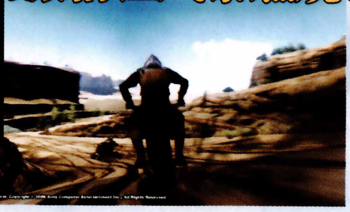
←速度的表现并不仅限于周围景物的快速掠过，众多选手的你追我赶，会让你完全忘记去看一旁的美景。



→普通越野车在各方面都有上佳的表现。

用激情让风暴燃烧！





↑摩托车的速度应该是非常出色的，而且其灵活机动性也属上乘。

享受在旷野上飞驰的快感！

© 2006 SCEE All Rights Reserved.

SNK VS CAPCOM カードファイターズDS

NDS	本刊译名：卡片战士DS			CERO 審査予定
	SNKPLAYMORE	4800日元	2006年内	
卡片	卡带	日版	人数未定	记忆容量未定

两大厂商人气角色集合

作为一个传统的卡片游戏，诞生在NGP时代的本作能一直发展到现在，自然少不了两公司大量知名作品做支撑，这次SNKPLAYMORE方面参战的包括《饿狼传说》、《龙虎之拳》等作品，而CAPCOM方面则有《街霸》、《生化危机》等作品加入战团，再加上其他游戏共有40个以上作品。相信这些知名角色这次也能有出色的表现。



传统的卡片游戏最新作



↑息吹的必杀技发动！本作卡片效果发动的画面也是经过重新制作的。

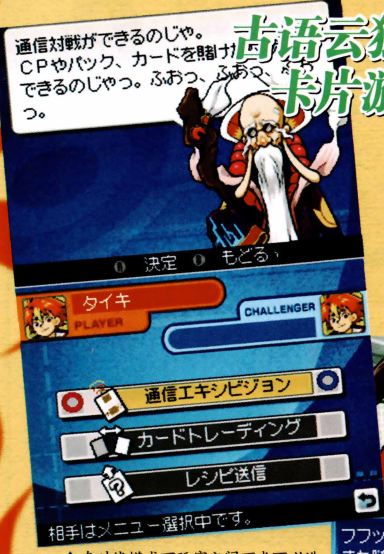


←卡片游戏的一大乐趣就在于卡片的收集与卡组的构成，能否活用它们就要看玩家的能力了。

进化的系统和联机功能

本作在继承系列一贯系统的同时，加入了“抢夺”等新要素，使得战局更加多变。NDS的双屏幕也能在移动和对战时提供更大的信息量，也就能让玩家更有效地把握情况从而做出正确的判断。很多卡片游戏稍显复杂的操作会使很多玩家感到头疼，甚至因此而望而却步，但是本作活用了NDS的触摸屏幕，实现了手动操作，相信这一改变一定会使操作更加简便也更体贴玩家。单机的故事模式下，玩家将扮演一个卡片战士锻炼自己的能力，迎接来自对手的挑战，各种新要素会随着情节的发展而被加入，卡片的收集也主要在这一模式里进行，由众多插画师绘制的罕贵卡片也会收录其中。在对战功能上，NDS方便的无线对战功能让玩家随时随地开战，“赌卡战斗”的设定更能使战斗更加紧张刺激。虽然比起《游戏王》这样的专业卡片游戏，本作在卡片的丰富程度以及系统上肯定存在着一定差距，但是来自两个顶级2D格斗游戏厂商的众多人气角色应该是一个有效的弥补。

古语云独乐乐不如群乐乐 卡片游戏更是要于人斗



↑在对战模式下玩家之间不光可以进行对战还可以进行卡片和卡组的交换。



←在故事模式中玩家会遇到其他角色，至于他们是敌是友就要等玩家自己去游戏里确认了。

息吹



来自《街霸ZERO》系列的女忍者，她能否在SNKPLAYMORE的“忍者军团”的猛烈攻势下发挥自己的优势呢。

古烈



这位“美国大兵”在年龄稍大的玩家群里可谓是无人不知无人不晓，到了卡片游戏里为了战友而战的他也不会退缩。

但丁



手持白象牙和黑檀木，身背大剑的恶魔猎人，当他遭遇《恶魔战士》里的角色时那可真算得上是冤家路窄。

若叶日向



在私立正义学园众多的不良少年中只有她还老老实实地背着书包，但是如果因此就小看她的能力那就大错特错了。

加尔福特



来自德克萨斯的金发忍者，华丽的战斗方式独树一帜，但是随着《侍魂》系列的没落，他也有些偃旗息鼓。

早濑



来自《格斗之王 极限冲击2》中的新角色，这个系列中的角色在造型上都极具个性，这点在她的身上大家就能看出来。

山崎龙二



大蛇八杰之一的黑道老大，2002中连续攻击后把敌人从地上叼起来的必杀技让人印象深刻，好在这只是一个卡片游戏。

藤堂香澄



在格斗游戏中，她的“心眼葛落”就是密不透风的代名词，而到了卡片游戏中换取的就是超高的防御力。

©SNK PLAYMORE 2006 ©MOTO KIKAKU. ©CAPCOM CO.,LTD.2006 ©CAPCOM U.S.A.,INC.2006 ALL RIGHTS RESERVED.

[点评人:小沛]





合金弹头

本作是经典2D动作射击游戏《合金弹头》的正统原创续作，也是该系列推出10周年的纪念作品。这款游戏首次采用全3D方式来呈现出较前几作更为广阔真实的空间，同时让玩家在游戏中获得更高的自由度以及更为灵活的战斗方式。游戏除了承袭系列的独特世界观、故事背景与角色之外，还加入了以往所没有的新要素，包括“角色育成”或“虫战车改造”等。

PS2	游戏原名：Metal Slug			CERO B
	SNK Playmore	7140日元	2006.06.26	
动作射击	DVD-ROM	日版	1人	110KB

历经十年的经典射击大作今朝换装登场 家用游戏机史上少有的3D进化成功作品

首款《合金弹头》是SNK于1996年推出的，这款游戏操作非常简单，角色和环境的设计很讨人喜欢，虽然是描写战争，但风格却是轻松幽默的路线。这部作品一经推出，立刻受到了广大热爱射击游戏玩家的好评，后来移植到了家用机上也成为了热销软件。除街机版外，该系列涵盖的家用机包括：PS、SS、NGP、PS2、XBOX、GBA甚至还有手机，可见其受欢迎程度。目前，该系列传统的2D作品已经在街机上推出了第6代作品。今年是这一系列诞生10周年纪念，SNK Playmore并没有选择在家用机上移植《合金弹头6》，而是决定开发这样一款推翻传统的3D作品，这或许是在预示着该系列未来的发展方向，又或者仅仅是为了纪念而制作的一款让人耳目一新的作品。

随着家用机的不断更新换代，许多经典的2D游戏都曾尝试着采用画面效果更为华丽的3D表现手法。不过3D与2D游戏之间并不只是画面表现的差异，其在游戏方式上的改变更为显著，所以常常导致很多游戏在向3D化转变之后，其游戏的方式还有感觉都背离了系列的传统，从而导致了整体品质的下降。本次的3D版《合金弹头》无疑是一次大胆的尝试，游戏方式的改变是一定的，不过新的方式并没有令游戏的过程变味，反而是在保留原有风格的基础上使环境更为广阔，作战方式也加强了战略性。

既然是10周年纪念作品，虽然画面改为全3D方式，但继承传统还是非常重要的，否则毫无怀旧的意味，哪还谈得上纪念。在继承方面，首先要说的就是整体风格，三头身的人物和可爱版的战车完全就像是把原来作品中的经典形象全部3D化。还有武器系统，以及驾驶坦克、飞机等多元的作战方式也都完整保留了下来。而革新部分，画面自不必说了，其操作上也略微复杂了一些，加入了目标锁定、武器更换等新的要素。还有包括“角色育成”或“虫战车改造”等。以下我们就来一一评价这些游戏中所包含的要素。

本作中最初只能选择Marco少校进行游戏，当逐渐完成一定数量的任务后才可以使用Eri中士、Tarma上尉、Fio士官长。这样的设计是小沛比较不满的，因为首先是无法双人合作，然后就是不能随便选择自己喜欢的人物。在本作当中，每一个角色不再像以前那样只有外貌有区别，而是更多体现在能力上。如此一来活用每个人的特技成了游戏中新的乐趣，就算是不能双人合作也功过相抵了吧。

改造战车的系统是本作中首次引入的，相较以前能力一成不变的驾驶物，这次玩家可以对战车进行自由改装，使其无论在行动速度还是攻击防御方面都大幅提高。而改装的方法则是通过使用在任务途中获得的设计图以及矿石来开发出新的战车部件。个人认为这个设计的确是为游戏增添了不少收集的乐趣，但也让原本应该流畅的过程变成必须要仔细去探索，好在看到自己改装后的成果还是比较有成就感的。

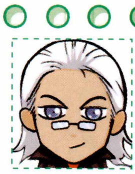


然后再说说战斗舞台，本作中像空战、海战这些非地面战依然存在，不过那些专门的空中、海底关卡似乎设计得没有2D版那么有创意，仿佛走的是写实路线，而且难度上也略有增加。玩家在这些关卡中乘坐的Slag Fryer和Slag Mariner也和原来的2D版一模一样。游戏中的这些要素在怀旧意味上都做得不错，但也有例外，像战斗中随时可以更换武器，这在以前是只能用一种武器的，只有子弹用完，或者是得到了新武器之后才可以更换，这次则是主武器和副武器可以在战斗中随时进行更换，根据战局来随机变换装备。这种改变是一大进步，战略性的加强当然是最明显的，而且在同时得到数个武器时也不会造成浪费。

动作性在本作中的加强也是小沛深有感触的，首先是刀子和枪械的分开，这种设计有点鸡肋，因为刀子在这个游戏里只适合打开箱子，如果用来打人的话根本还反应不过来就会被对手用枪打死……另外就是搭载了“LOCK ON”机能，也就是自动锁定敌人的快速准确射击，距离玩家最近的敌人将会被自动锁定。另外，根据武器的不同还可以进行手动锁定或者狙击。在锁定的过程中最好不要乱开枪，因为被锁定的箱子也会被打破，而这些箱子很可能就是登高的必须品。

前面所说的基本已经包含了本作中所有的要素，还不满意吗？SNK Playmore还是很厚道的，本作同样为大家准备了通关后的隐藏模式。包括：角色的颜色设计、背景音乐欣赏以及扮演俘虏的潜逃小游戏等。这个3D版的《合金弹头》可以算是一款不错的游戏，无论是系列的拥趸，还是单纯喜欢射击类的玩家，都应该会对这个作品很感兴趣。

A



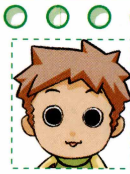
【点评人/雪飞】事先听说这个游戏根本没抱多大希望，因为从2D改编成3D的游戏中很少有非常成功的。特别是像《合金弹头》这类已经形成系列的游戏，它原来的游戏方式在玩家心中早就根深蒂固了，所以这次的改编难度真的非常大。到玩这款游戏的时候，我仍然不觉得它真的是《合金弹头》，因为完全找不到过去的那种爽快感，反而也开始要去收集矿石，还要改造战车。不过这些方面并不是缺点，只不过和系列的风格不符，如果把它完全当成新作的话，这个游戏还是挺有意思的，起码素质比现在很多射击游戏都强，要是有双打那就更好了。

B



【点评人/唯夜】SNK Playmore的纪念方式还真是很有意思，把知名系列完全改头换面，但游戏的名字却是最原始的。我个人认为，一个游戏一开始成名的时候是什么样的形式就应该继续保持下去，当然，除了RPG一类对操作没什么影响的类型。像《恶魔城》、《侍魂64》等都是这类的例子。或者除非游戏厂商的制作水平很高，能够在新的模式下发掘出新的注目点。说回到这款游戏，我觉得它的确是将原来的感觉都改没了，不过新的要素也成功替代了原来单纯的刺激感。这款游戏的战略性明显提高了，难度略有增加，只是有时候视角不是很舒服。

B



【点评人/大怪】这段时间玩SNK Playmore的游戏比较多，特别是《格斗之王11》，在疯狂的联系之后发现，原来他们还给我准备了这样一个轻松的好游戏给我放松一下紧张的神经。以往的《合金弹头》其实都是大同小异，每一代只不过是在关卡和敌人上做做文章，而这次的改变可真是天翻地覆，完全打破了固有的模式，将原本无限接关一味拼杀的爽快改成了需要你衡量整个战局的真实战斗。它在继承方面做得其实也不错，各种武器、坦克、飞机、潜艇应有尽有，就连敌人和自己的外观都和原来一样，最可惜的就是不能两人一起玩，我只能当一回孤胆英雄了。

A

本作的难度比原先的2D版有所提高，因为敌人的子弹不再是平面的，而是从四面八方飞过来，所以玩家一定要不停地跑啊！

【点评人:大怪】





超龙珠 Z

船水纪孝先生改造了龙珠格斗类型游戏的框架，这点只要从“超龙珠Z”简练的操作模式，丰富的可习得技能便可以看出。而这款移植游戏的前身为街机作品，操作系统中利用很少的键位组合便可以实现复刻漫画原作的舞空作战与激烈的地面近身搏斗。而操作难度方面本作更达到了龙珠题材格斗作品的新高，各种空抵消操作直接考验玩家的最高操作水准。

PS2	游戏原名：超 DRAGON BALL Z			CERO A
	BANDAI NAMCO	7140日元	2006.06.29	
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	110KB

突出街机格斗激烈爽快特色的龙珠武斗传

龙珠这个动漫金字招牌毫无疑问是TVGAME最好的改编题材之一，至今为止，已经推出过超过20种龙珠题材的TVGAME改编作品，其题材横跨ACT、RPG、FTG等多种类型，无论数量或是种类都说明了原作的超级人气。但与其他动漫改编作品相同的是，“龙珠”题材的动作类游戏特别是格斗游戏作品都多为质量平庸之作。游戏中多是将原作角色的超喧哗波动进行重点表现，忽略了游戏基础操作框架的完善，对抗性与技巧平衡性都很难令玩家满意。而近期推出的几款质量上乘的龙珠题材格斗动作游戏，纵然画面质量与操作感都为上乘，却进入了操作指令烦琐的怪圈，每个角色基础操作技加上必杀技的总和通常超过20种，技巧之间的组合更是数不胜数……相信除了龙珠的狂热追随者之外是难有玩家能够坚持到底。

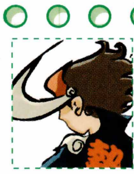
如今真正重视对战性与爽快操作感的龙珠作品终于诞生。这款“超龙珠Z”虽然仍然是BAIDAI旗下Banpresto发行，却诞生于街霸之父船水纪孝先生自立门户的子公司Carft and Master。作品前身为正统街机作品，每个角色所拥有的技巧非常简练。技巧性能却又相对独立，且组合性非常强。以一款街机作品的角度来衡量这款游戏有着出色的快速对抗性，简易上手却又技巧表现力十足。游戏利用时下流行的卡通渲染技术制作，整体画面效果还原作品固有的动漫风格。游戏中还突出表现各个经典场景的障碍物破坏效果，作战中这些可破坏的掩体丰富了战局的变化，对胜负有着直接的关联。本游戏的基础键位只有四个，通过组合输入却可以实现背投、连锁打击、波动、舞空术在内的全方位战斗。PS2版的移植作更还原了街机的IC卡片系统，通过游戏中的龙珠收集玩家可以对自己创建的角色进行不断的强化，最终按照自行选择的成长树能够培养出技巧个性很强的养成角色。在这个完全克隆街机卡片系统的基础上，玩家对应角色存档可以与朋友们进行代入感很强的养成角色大对决，相信这才是本作最大魅力所在。在一段时间的接触后，笔者从多方面分析这款加磅移植的强作，深刻体会到作品在各个制作环节上都突出了街机作品高对抗性的特质。首先值得一提的是游戏场地的设计，在本作推出之前，如龙珠Z SPARKING在内的龙珠题材格斗作品都以广阔的空中场景与空中波动追随战作为攻防一大主体。在这些作品中虽然比较好的还原了漫画原作中舞空对战的风采，但对战游戏最根本的近身打击以及攻防择被相应的淡化了，所以对应此类游戏的玩家也大多是龙珠忠实FANS而已，真正的格斗游戏爱好者怕是避之则吉。本作的作战场景相比同类型作品则小得多。以此确定了以地面进攻为主体，波动空中战为辅的作战主轴。确切的说，游戏中的跳跃与舞空都是为了先手截击对手而使用的。在有限的场地中，一旦掌握好跳跃下落压制以及空中截击之后的代入连携，命中对手后的回报便极为可观。游戏场景虽然面积有限，但也设计了众多环境搭配的掩体以供玩家合理运用。笔者刚刚接触游戏是对于横向移动便能够绕过的掩体（比如小山丘）还算比较适应，但面对必须利用跳跃或舞空术才能跨越的掩体则非常头痛，由于这类掩体通常利用跟踪攻击无法达到敌人身前，很多时候直接卡在高低断层上，弄得我怨声载道。而当真正熟悉了整个系统后才了解，利用这样的掩体才是真正能够帮助防御方获得主动的。由于高低差的存在，敌人贸然发动的波动通常无法命中，跟踪攻击也难靠近我方本体。所以一旦掌握好快速迂回与跳跃跟踪攻击则很容易造成大威力反击。可见对于这样一款波动、体术与地形都很重要的格斗作品，本作的场地设计是非常成功的。在操作方面，游戏更完全突出了街机游戏攻防快速，输入简练的原则。地面打击连携与空中截击连携利用跟踪打击系统巧妙地结合在一起，对于操作优秀的玩家来说地面进攻转换为空中截击或是相反情况都非常流畅，决无节奏中断、攻防卡死的情况发生。特别是跟踪打击系统的诞生让原本空中定位打击这样难于解决的操作难题趋于简单化。地面浮空代入跟踪打击连携，以及跟踪打击抵消空中截击代入地面连携等等在高难度的前提下保证了技巧输入的爽快感，画面表现更是气势逼人。



←游戏中出现的超必杀通常都为角色原作中的超级波动。

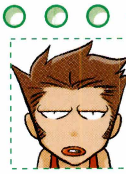
除此之外，本作保留了街机版本中的IC角色养成系统，角色培养方面通过神龙召唤模式以及角色技能树成长模式让IC角色的能力扩展方面更为多样。除了角色本身固有的特定技能延伸之外，每一次神龙召唤所获得的新技能习得以及基础能力提升都会令玩家感受到养成角色的乐趣。就算是完全相同的角色也能在不同的玩家手下产生截然不同的技能发展方向，甚至影响到整个操作主轴的变化，这是其他格斗游戏所难以获得的原创乐趣。可惜的是，由于某些角色的技能树延伸技能过于霸道（特别是弗利萨的破防技），所以作品的角色平衡性差距较大。例如弗利萨由于具有远距离牵制空中道具发出本体瞬移的能力，加上破防技能以及近距离打击技则会令对手难于防范。日本全国大赛过多出现的弗利萨与沙鲁就清楚表现了这个制作弊端。另外PS2版中新增的隐藏角色能力也同样凌驾于大多数基础角色。在娱乐性上虽然有了较大的提升但在竞技性上却更缺乏公平保证。也许船水先生在充分了解了本作中出现的平衡性失调后，下一款系列作品会在娱乐性与竞技性上进行更为合理的调整。瑕不掩瑜，这款精心制作的增量移植作品打破了龙珠改编作品娱乐性强，竞技性低下的历史，并利用较简练的操作表现出了精彩绝伦的攻防，这点大怪只有拍手叫好。

B



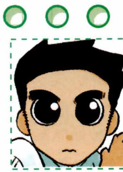
【点评人/龙马】虽然也算是看着龙珠漫画长大的人，虽然也曾经把FC上的那几个很有特色的卡牌RPG通关过无数遍，但可能是因为MD上那个天下第一武道会留下的阴影太深，之后对龙珠的格斗游戏却一直提不起什么兴趣。这次却在无意中被大怪同学硬拉来对局，被痛打一番后对这个游戏却产生了些许兴趣。本作为了游戏的平衡性，大部分角色的招式都有些其他著名格斗作品的影子，但是动画渲染出来的人物却很忠实于原作，快速的攻防转换和相对好上手的操作让本人这种完全的外行也能在胡按中找到格斗游戏的爽快感（基本上对战还是完败……）

B



【点评人/猴子】这是PS2上龙珠格斗游戏中最出色的一部作品。和前面几作相比，本作显然更注重3D格斗的操作感，在近身格斗方面做得更严密，使龙珠游戏告别了以往只靠“发波”来重创敌人的历史。在格斗的过程中，玩家可以通过空中追打+发波的方式构成10HIT以上的打击，从而感受到龙珠游戏的爽快之处。和大乱斗一般的《火影忍者》相比，《超龙珠Z》显然做得技高一筹。从游戏的流行角度考虑，由于这些年来龙珠系列在欧美地区有越来越红火之势，所以这个系列必然会被BANDAI继续发扬光大。我们这些喜欢龙珠的饭丝们有福了。

A

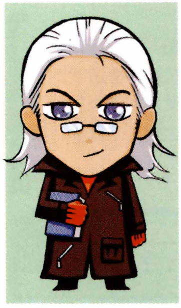


【点评人/北斗】作为日本漫画史上不时出的绝对经典作品，“龙珠”历来就是游戏厂商们赚钱的利器。由于这次的PS2版新作是街机版的移植作品，所以在游戏风格特别是战斗系统等各个方面都与之前PS2上发售的同类作品有不小的差别。比如战斗舞台就要小上不少，而且空中的浮空战斗也不再像别的龙珠作品那样作为主要战斗方式，整体操作上要简洁许多。本作同样加入了类似角色养成的系统，使用自己辛苦练出来的强大角色与好友对战确实很爽。不过如果作为一款单纯的格斗竞技游戏来看，本作在角色的平衡性上仍然需要作较大的改善。

B

作为一款街机格斗作品，游戏的高端技巧难度大大超过鄙人的接受程度，轻追踪攻击取消最速下落打击太难了……太难了

【点评人:雪飞】





异度传说III 查拉图斯加特如是说

异度传说系列以庞大的世界观和独特游戏设计，在业界成名已有多个年头。虽然我国的玩家对整个系列讲述的故事并不能完全了解，但仍然丝毫不影响玩家对紫苑和KOS-MOS的喜爱，虽然本系列作品出品的周期比较长，只是不久前在NDS上发售了前两作的复刻作品。在玩家的期盼中，为整个系列画上句号的完结之作终于上市了。

PS2	游戏原名：ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく语りき			CERO A
	NAMCO	7140日元	2006.07.06	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	94KB

千呼万唤始出来，完结整个系列的点睛之作！翘首期盼，终圆玩家异度梦！

本作可以说是该系列最优秀的作品，游戏系统让玩家可以轻松上手，而且画面华丽绝对是跟随时代共同进步的代表性作品。虽然厂商将整个系列的故事分为三部曲，玩家拿到本作距离上作已经有很长一段时间了，但是本作的质量绝对让玩家满意，让玩家觉得多日的等待与期盼是值得的。

游戏的战斗系统分为两大类，一是人物战斗、二是驾驶E.S.战斗，这两部分的战斗制作的都中规中矩，并不是十分复杂，但却不失乐趣。战斗的难度也非常适中，可以满足各类玩家的需要。现在出品的很多角色扮演作品都是先以极其复杂的游戏系统给玩家一个下马威，随后玩家要花费很多时间来熟悉系统，然后才能继续进行游戏，但本作却显然不属于那类作品。而是用简单的游戏系统先将玩家拉入这个奇妙的世界，让玩家在游戏的同时了解整个世界的世界观和厂商为玩家讲述的故事。游戏中与敌人战斗也不再是踩地雷式战斗，而是玩家可以看到敌人的位置，玩家可以利用自己移动速度快的优势，绕到敌人背后进行攻击。此外玩家还可以利用陷阱道具，让敌人陷入行动不能状态，大大方便了玩家的战斗。机体的战斗更是制作精细，玩家使用E.S.的不同武器发起攻击都要消耗一定的能量，并且在能量足够的条件下玩家还可以对敌人进行连续攻击，这样正确选择武器又是玩家每次战斗必须考虑的问题之一。敌人总共分为三大系，每个系的敌人各有强项和弱点，针对不同系的敌人，玩家还要选择不同最合适的武器进行攻击。为了增添战斗的变化性，在战斗中还会出现连携攻击，可以给予敌人追加的伤害。在E.S.阿尼玛觉醒后，还会有三架机体连携强袭攻击。在游戏中出现的BOSS的体力都比较高，玩家更要利用好必杀技和阿尼玛觉醒，因此本作的战斗可以说是看似简单却乐趣十足。



在冒险场景中，玩家还要利用方块键破坏一些障碍物才能继续前进。仅仅是这一简单的设定，厂商为玩家准备出了各种不同的解谜方式，有时玩家要攻击不同的障碍物找到秘密的小路；有时玩家要将不同颜色物体攻击到合适位置才能前进；还有些时候玩家要从高处将物体推落，利用重力将地面的拦路石破坏。因此玩家在游戏中还经常要动动脑子考虑一下，才能继续前进，大大减少了重复相同工作的厌倦感。此外本作恢复了商店系统的设定，玩家可以在与存盘点相似的蓝色的晶体处买卖道具，大大方便了玩家在游戏中的装备替换和道具补充。

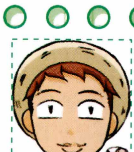
本作的画面非常华丽，充分发挥了PS2主机的机能。游戏中不但人物栩栩如生，连场景都远近分明，玩家甚至可以看出画面中的淡淡迷雾。与以前的作品相比较，玩家从人物的形象上就能感觉出本作的飞跃，尤其是本系列的女主人公紫苑，也终于在本作中摘去了眼镜，成为了一名绝对的美女。尤其她泳装漫步在海岸边上的场景，甚至会让玩家误认为是以画面称霸业界的沙滩排球……

宏大离奇的世界观可以说是异度传说系列最吸引玩家的特点之一，本作则在游戏进行中不断为玩家解开以前系列中的秘密。熟悉这一系列的玩家更会越玩越开心，越玩越有收获和成就感。而那些不熟悉本作甚至没玩过前作的玩家也完全不用担心，因为在游戏的辅助菜单中，为玩家准备好了前两作的精彩故事。而且对游戏中各种异常状态、特技等在游戏中的帮助菜单中也都有相应的介绍，刚入门的玩家也能很快上手。虽然三部作品组成了整个故事，但本作的故事却相对独立，而且在游戏的剧情中也多次交代了前面发生的历史事件，因此玩家们完全可以拿本作当独立的作品进行游戏。


←规模庞大的建筑高耸入云。

本作的世界观宏大游戏场景也非常气势磅礴，但是在游戏中却会让玩家觉得稍有不适。因为在冒险中和进入城市中都没有小地图标明玩家所在位置，虽然迷宫并不算十分复杂，但偶尔也会让玩家迷失方向。虽然在很多隐藏的角落内，厂商特意准备了优质的道具或者装备，但由于玩家急于找到出路，而且在找到出路引发剧情后很少有玩家会再返回，因此这些道具和装备则成为了鸡肋。与冒险场景相同的是，城市虽然规模庞大，但是其中真正对于玩家有用的建筑却并没几个，玩家想要到达指定地点，必须拿出不少时间来穿过这些场所。如果在前进时，玩家可以知道正确的方向，那么我认为大多数玩家会先去周围那些岔路去探险，然后再回头引发剧情……

A



【点评人/小沛】游戏的战斗分为两部分，一是“人类”战斗，二是E.S.战斗，而且在通过剧情发展两类战斗会交替进行，大大增加了战斗的变化性。虽然战斗系统并不复杂，但一样乐趣多多。尤其是在战斗中，在遭受到一定的攻击后，不分敌我都会被打到昏迷状态，而一旦陷入昏迷状态，则不能攻击敌人而且会受到很多负面影响，使玩家随时要注意对己方人物的崩坏槽恢复，更增添了战斗的紧张感觉。游戏的画面值得称赞，发挥了主机的强大机能，可以说是在PS2逐渐没落准备淡然退出历史舞台之时，为PS2注入的强心剂……

A



【点评人/大怪】本作可以说是近期游戏作品中的大作，而且本作的素质绝对不负大作之名。前两部作品不单是在日本，就是在我国也一样吸引了大量的玩家，而本作则一定不会让那些喜爱这一系列作品的玩家失望。战斗系统虽然并不复杂但不失趣味，人物的形象让人一看就觉得可爱亲切，尤其是那些熟悉前作的玩家，更会感叹摘去眼镜紫苑的变化。冒险解谜部分更是恰到好处，谜题的难度适中。游戏的画面更是有了质的飞跃，有些画面甚至可以与那些用视觉效果征服玩家的作品一较高下，因此本作绝对是值得拿出大量时间进行到底的游戏。

A

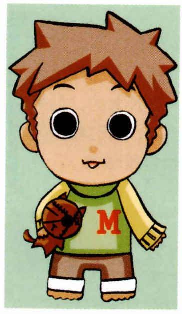


【点评人/唯夜】非常欣赏本系列的世界观设定，更喜欢本系列的女主人公紫苑，尤其是在本作中摘去眼镜的造型。本作虽然讲述的是未来的故事，组织、人物、事件环环相扣，非常复杂，但却不会让人觉得厌烦，日语过硬的玩家甚至可以将本作用来作为提高读解能力的练习。本作基本保持了系列的风格，整个游戏以剧情为主战斗为辅，但在精美的画面和华丽的人设背景下，玩家丝毫不会觉得乏味。本作中的城市和舰艇的规模都相当庞大，想要购买些物品道具要让玩家跑上好长一段时间，但好在恢复了商店的设定，玩家可以利用蓝色的晶体进行道具的买卖。

A

在冒险中一定要活用陷阱，然后从背面接近敌人，可以先制攻击敌人。

【点评人:大怪】





铁拳 黑暗复苏

最强掌上格斗作品终于降临！NAMCO铁拳系列的超高水平移植传统如今也同样延续在PSP平台之上。就算您曾经接触过街机原作，也很难相信这样的画面效果出自一款掌上游戏平台。移植版中将操作感完美移植，并发挥了PSP最大的硬件表现能力，力求在表现效果上接近原作画面效果。支持psp网络通讯作战更能实现您与全球玩家切磋交流的梦想。

PSP	TEKKEN DARK RESURRECTION			CERO A
	BANDAI NAMCO	5040日元	2006年7月6日	
格斗对战	UMD	日版	1人(支持通讯)	160MB

掌上平台实现最大移植能力的梦幻格斗 让无数铁拳玩家欢呼雀跃的最终进化形态

PSP的机能果真无限……如果在去年有人跟我说TK5要登陆PSP我定会笑他痴人说梦，而如今TK5的后续资料片居然以操作感、服饰要素满点移植的姿态登陆PSP平台，这个事实到现在都令大怪有些不适应（无法想象PSP的机能如此强大）。对应以前掌上平台进行街机格斗作品的缩水移植惯例，在作品推出之前鄙人也认为能将操作感进行完美移植已经是PSP版的极限了，但当前几个月看到开发中画面时，我的第一反应便是如果按比例缩小的话，这简直就是一个完美复刻SYSTEM246基板能力的街机版。而当游戏于7月6日正式发售后，拿在手上操作的同时，我意识到掌机格斗的新时代到来了，如果硬要我说出一点遗憾的话，也只是十字键造成的操作困扰而已。

我们先抛开PSP版的TKDR不说，单独评价一下TKDR这个TK5的最终进化版本。关于铁拳系列中的TK5我们已经介绍过很多次了，TK5结合了系列中喧哗之极的浮空，僵直以及COUNTER等强打击判定，并将TK4中已经成型的细腻全3D操作架构融入其中。在舍弃了如推撞壁这类争议比较大的操作系统后，游戏在画面素质，场地设计以及喧哗打击感上都达到了系列最高水平。

操作的极端爽快以及基础操作系统的相对完善让这款作品成为了TEKKEN系列中名副其实的救市作品，很快扭转了TK4时代的颓势。作品获得了巨大人气是不争的事实，但在格斗玩家1年多的摸索中，发现了作品本身众多的设计失误。最大的问题集中在起身追打上，由于TK5受身后不可防御的时间过长（这其中包括众多受身方向），且TK系列一贯保持倒下敌人可追打判定，所以通常会造成一旦击倒对手便进行致死追打，被击倒方一旦几次选择错误受身方向或受身后防御姿态，便会很快落败。其次，撞壁连携威力过大，对于几名壁连携强力角色来说，一旦将对手浮空后打上墙壁，那便离胜利不远。除此之外便是角色能力平衡性的欠缺，在TK5中，类似拳击手史蒂文，生化人布赖恩以及全新角色雷文在内的上级角色通常在技能判定，连携威力以及有利不利对策方面大大凌驾于一般角色。特别是史蒂文，不利判定之微小，打击连携威力之恐怖，强化压制能力之霸道都非一般角色可比，韩国高手NIN在斗剧05中能以压倒性优势最终获胜，一方面是操作能力的稳定，另一方面则其将这个角色的霸道性能发挥到了极致。在这个前提下，NAMCO决心从角色相性以及基本操作架构上进行改革，从TK5.1到最终形态“TEKKEN DR”我们最终看到了这款近似乎完美的铁拳作品。

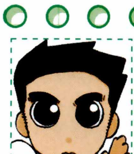


↑在本次BONUS GAMES模式中出现的保龄球游戏。

TKDR属于TK5的后续资料片。其制作的伟大之处在于将前作中全部优点全部保留，这其中自然包括痛快异常的直接打击判定以及表现力与威力并重的浮空连携。由于同属于一个游戏开发引擎，所以作品的画面表现更是比前者有过之而无不及，甚至还新近增添了众多游戏场景。游戏操作系统方面更是进行了大幅度的革新，特别对于起身可防御帧数进行了重新修正，被击倒方通常有了足够的时间进行防御反击，打破了前作中一攻到底的大利攻性质。在角色平衡性方面，在合理的基础上取消了众多原霸道角色的物理技能，类似冯威扑面掌的不利判定大大增加，地面王道追打技2RK的技能取消等等。甚至在史蒂文方面将众多技巧抵消技进行了消除，3RP不浮空的修正更让其整体连携威力大大降低。而对于以前的弱气角色则将技巧性能，新技添加作为了首要工作，这点我们从豹王的整体实力大提升就可以得到答案。新添加的两名原创角色更是延续了TK系列角色设定气质脱俗的惯例，德拉诺贡夫的残忍以及LILI的性感艳丽都保证了一定数量的角色应用者。非原创新进角色铠豹王虽然在剧情方面有了新编，但在技巧方面还是还原了原角色的风采，众多怀念其角色的玩家可以重新以他为本命角色了！而TK DR也成为自TKTT之后可选用角色最多的一款TK作品，在可选用角色数量方面，如今当红的几款3D格斗作品都难于其看齐，这点充分说明了制作小组惊人的角色创造能力以及技巧平衡性把握能力。

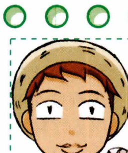
作为本次这款PSP移植版来说，已经保证了完全操作感移植的制作素质。在模式方面更是发挥家用版的特长，除了设计有故事模式、街机模式、生存模式与练习模式之外。剧场模式以及BONUS Games都突出了家用掌上平台的娱乐性优势，在BONUS Games甚至出现了保龄球游戏，玩家可以在对战之余为赏金而轻松一下。Profile（个人信息）模式中则保留了街机原作中全部的道具服饰，只要在对战以及特殊模式中获得了金钱都可以用来打造充满个性魅力的养成角色。除此之外，本移植作最值得一书的便是对应无线网络通讯作战的Network 模式，由于现在PSP网络套件组成异常方便，所以与世界各地的高手进行对决便成为了可能。这点对于经常进行街机对战的玩家具有相当的吸引力。对于普通联机对决方面游戏支持无线网络通讯对战，操作更是极为方便。PSP的硬件组成决定了十字按键相对难于完美操作，但加上软件附带赠送的十子键盘贴就能够大大缓解技巧输入吃力的情况，笔者亲身操作了一下，附加盘贴后技巧输入还是很准确的，手感也更为柔和。游戏画面显示方面基本上达到了PSP硬件表现能力的最高水准，虽然在角色边缘仍然有比较明显的锯齿，总体柔化效果也不甚明显。但由于显示屏幕较小，这些显示缺点不仔细观看是难于发觉的。何况以一款掌上平台作品能够模拟出类似街机版的画质已经是个奇迹了，细微部分的缩水并不影响作品优秀的整体表现力。值得一说的是，PSP液晶显示画面还是存在一定的残像问题，虽然并不影响游戏以及对局的发挥，但长时间观看还是会产生比较明显的视觉疲劳。对于一款在操作感与流畅性都能打满分，画面移植质量可以打8分的掌上移植格斗，您还能要求什么呢？本作绝对无愧其掌上平台第一格斗游戏的称号，并相信在很长时间内难有同类型作品超越。

A



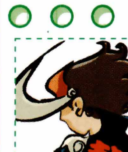
【点评人/北斗】画面真的太好了，就算我不是一个格斗游戏爱好者，也被psp这款游戏的画面效果吸引住了。这哪里是一个掌上游戏平台应有画面效果，ps2平台的移植水平也不过如此吧！开发小组挖掘机能的实力让笔者佩服。在内容方面，游戏也同样贯彻了铁拳家用版移植模式的一贯传统，包括街机模式，生存模式，对战模式与练习模式等等一应俱全。更让人感动的是游戏同样收录了街机版中IC角色可装饰的全部服饰，只要在游戏中赚够足够的G，便可以随心所欲装饰自己的养成角色。网络作战模式也轻松实现了跨地域作战，相信令很多高手兴奋。

A



【点评人/小沛】以前不知道PSP的机能能够达到多强，如今算是开了眼。以TKDR的移植水平来看，PSP的最高机能也就比PS2平台略低一点点而已。这款作品颠覆了掌上格斗游戏一贯画面缩水，操作感简单化的惯例。真正做到近完美移植，操作感方面绝对完全移植不说，画面素质如果不仔细观察边缘与细节的话，几乎完全把握住了街机原作中的表现神韵。并且PSP本来便是一个掌上娱乐平台，显示屏的尺寸本来就有限。离远了根本看不出边缘锯齿与背景细节的粗糙。作品保留了街机版全部的服饰与造型，更是让小沛兴奋，如今正在冯威培养中。

A



【点评人/龙马】随着掌上主机软件的逐渐成熟，PSP越发体现出其主机机能上的优势。越来越多的完全具备家用机素质的游戏登陆到了这台神奇的掌机上。《铁拳DR》的出现的确是个不错的例子，至少可以在短时间内让一些之前对PSP抱有非议的人们闭上他们的嘴。华丽的CG与即时画面让铁拳玩家大呼过瘾，虽然较家用机版略有缩水，但作为一款掌机上的游戏却近乎完美。多样的模式与丰富的收集要素丝毫不逊于家用机版。两种方式的联机对战可以让铁拳玩家随时随地的感觉到游戏的魅力。对于铁拳系列的热忠追随者算是有福了，可以随时感受到对战的乐趣。

A

“画面好到不能行，几乎可以与街机原作看齐。”这便是编辑室大多数人玩过本作后的第一感觉。

[点评人:荇菜]





洛克人ZX

除了第一次出现女性主角之外，本作其实并没有太多新意。不过对于像《洛克人》这样的系列作品，我们实在无法苛求它在“创新”方面作出太大的突破。毕竟很多玩家都是从很多年前一路伴随“洛克人”长大的，如果贸然作出大的变动的话反而可能使他们不满。有时候想要创新，有时候却又要“传统”——说实话，面对玩家们的要求，厂商有时候也挺难做的。

NDS	游戏原名：洛克人ZX			CERO A 全年龄对象
	CAPCOM	5040日元	2006.07.06	
动作	卡带	日版	1人	512M

掌握活性金属所带来的神秘能力 在幻想时空中创造新的斗士传奇

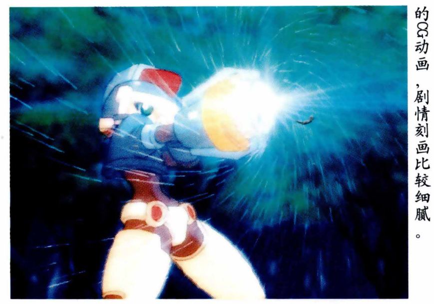
想要对《洛克人》这样一个历史悠久的系列作品作出客观的评价并不是一件容易的事情。从1987年问世以来，它的生命力已经延续了将近20年之久，不断有新作推出；除了最初的正统系列之外，还衍生出了X系列、Zero系列等等具有不同风格特色的分支，这足以证明它称得上是一部成功的系列作品。然而游戏类型、受众等方面的限制也决定了它永远不可能像FF、DQ等游戏那样大红大紫。虽然它拥有较为固定的fans群体，但是你很难说大家到底是仍然保持着对它的热情呢，还是出于习惯使然。整个系列中，不少系统设置、风格特点乃至一些细节都早已经被确立下来，很难再改动。这一切都使得在评论它的时候，不得不更多地考虑到整个系列的背景。

其实《洛克人》系列在家用机平台上早就已经辉煌不在，不过转战掌机平台之后倒是有那么一点“焕发第二春”的感觉。作为NDS主机上的作品，《洛克人ZX》的画面比起GBA上的几作，并没有什么太大的进步，只是在爆炸光影效果等方面有一些小小的差别。不过512M的容量和全程语音到底还是让人感觉到了一些硬件技术进步的优势。可惜的是，《洛克人》在对NDS的硬件性能利用方面并没有很好的表现。NDS的下屏有如鸡肋一般，在正常的通关过程中几乎毫无用处。虽然有人认为，在《洛克人》这种高速的动作游戏中过多地使用下屏会给操作上带来一些不便，但是很显然只要稍微动一点脑筋，下屏显然可以比仅仅显示“ROCK SYSTEM”这几个英文有更好的作用。例如在游戏中要看地图的话，还必须按下START键打开菜单，并且翻到第二页——尽管这个操作也算不上烦琐，但既然有现成的下屏放在那儿，为什么不利用一下呢？虽然只是一个很小的细节，但是让人感觉到制作者完全可以再用心一些。

在关卡流程设计方面，《洛克人ZX》并不是像传统的过关游戏一样分成很多关卡，而是一整张连通的地图，各个区域之间互相连接。当然，你并不是一开始就可以去任意一个区域，而是要随着剧情的发展逐渐得到各个区域的钥匙。个人以为，这种设计颇有点画蛇添足的意味。既算不上什么“自由度”，又为玩家的攻关带来了一些不必要的麻烦。由于游戏中并不是随时可以存盘，因此一旦Game Over之后就常常要重新走一段很长的路，才能回到原来的进度点。而在《洛克人》这种以高难度著称的游戏中，Game Over本来就是司空见惯的一件事情。因此，玩家不得不将大量的时间花费在重复赶路的过程中。我们并不反对制作者将游戏的难度稍微拔高一些，但是采用这种逼迫玩家“重复劳动”的手法来刻意的拉长游戏时间，就只能用“拙劣”来形容了。

在游戏系统本身，所谓的“双重Rock-on”系统其实也并没有太多的新意。这倒不重要，重要的是各种变身状态的性能设计得缺乏应有的平衡性。ZX状态是绝对的主力，无论近战远攻的能力都可以说是几种状态中最强的。而其它各种状态，更多地只是用来通过某些特殊地形、解开机关谜题，至于战斗能力就根本无法和ZX相提并论。绝对的平衡固然是不存在的，但是如果能将其它几种状态做得更用心一些，为它们设计出几场有针对性的、相生相克关系较为明显的战斗，则可以在很大程度上对游戏乐趣作出提升。这不能不说是《洛克人ZX》中最大的缺憾之一吧。

当然，正如我前面所说的，评价《洛克人ZX》，你不得不考虑到系列的背景。如果能够更加客观地将它看成一部独立的作品，对游戏本身的素质作出一个中立的评价的话，应该说本作还是值得一玩。游戏的射击手感和关卡节奏控制都可圈可点，难度设置也基本上能够令人满意，虽然还是会让很多玩家感觉到头疼，但还是没有达到“变态”的地步。游戏中有大量的BOSS战，虽然不能说是“绝无重复”，但是其中大部分还是都具有自己的特色。对于一个动作游戏的爱好者来说，尤其是对于掌机的动作游戏爱好者来说，本作还是非常具有挑战的价值的。



←本作中采用了全程语音以及数量不少的CG动画，剧情刻画比较细腻。

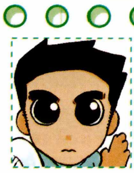
另外，《洛克人ZX》虽然在重复可玩度方面没有很高的价值，但还是设计了一些有意思的隐藏要素。例如将游戏与GBA的《洛克人ZERO3》、《洛克人ZERO4》联动的话，就可以与著名的“八审官”所转生而来的“八斗士”作战。而在游戏的某个隐藏房间中，还有恐怖的“真红·Zero”等待玩家的挑战。如果能够在这些战斗中取得胜利的话，就能获得OX金属，使玩家的角色获得近似于Zero的能力。只可惜OX金属只能在通关进度中使用，而本作并没有二周目的设定，通关进度只能用来继续搜寻隐藏要素，而并非开始新游戏。不能真正的使用OX状态来通关，也算是一个小小的遗憾吧。最后，游戏中还是保存了“磁盘收集”等设置，通过收集各种道具物品来打开更多的隐藏要素。除了主线任务之外，在游戏中的NPC角色那里也可以获得一些附加的任务，这些附加任务大多难度不高，但能够获得的奖励倒是非常不错，具有较高的完成价值。总之想要真正“完美通关”的话，即使是对《洛克人》系列非常熟悉的高手也得花费不少的时间。

B



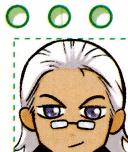
【点评人/唯夜】本作的画面很难让人满意，比起《洛克人Zero》系列的几部作品来基本上没有太大的区别。作为一个NDS游戏，对于下屏的利用也非常有限，几乎没有必须用到下屏的场合。可以说，这个游戏就算是出在GBA上也毫不奇怪。本作中的“双重Rock-on”、“OIS系统”等等虽然听起来很新奇，但其实还是以前那些东西而已，换汤不换药。任务制的关卡流程和区域式的地图设计我个人不是很喜欢，像《洛克人》这种游戏还是单线式的一直往一个方向跑就好。总的说来素质只能算是中等，除了系列的忠实fans之外，对于其它的玩家可能价值不大。

C



【点评人/北斗】《洛克人》系列本来一直是高难度动作游戏的代名词，不过之前在掌机上出现的分支系列《洛克人EXE》却引入了RPG类型的要素，《洛克人ZX》的出现终于又为玩家们带回了纯正的动作游戏体验。其实本作的难度并不算太高，即使是隐藏Boss真红·Zero，只要多加练习并且有一定的运气，做到无伤也绝对不是天方夜谭。各个Boss的设计都比较有特色，保持了系列一贯的乐趣。我个人比较不满的是各种变身状态的能力设计不是很均衡，基本上用ZX就能包打天下，而其它一些形态主要只是用来解开机关，战斗能力完全无法与ZX相提并论。

B

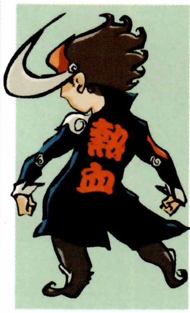


【点评人/雪飞】《洛克人ZX》的剧情比起系列的其它作品来算是有了一些新意，而全程语音+CG动画也为fans们带来了一些新的感受（尽管CG的画面十分粗糙，但总比没有好）。在战斗中命中Boss弱点部位就能造成大伤害，但同时也会降低获得金属的等级，这个设定很有意思，让人不得不在“安全过关”和“得到高等级”金属之间做出取舍。当然了，这只是对我这样水平的人而言。至于高手们应该可以做到两全其美吧。最后连续的Boss战实在是让我非常头疼，中间连存进度的机会都没有，输了就要再打一遍，实在是让人很怀疑制作者的“别有用心”！

B

与游戏中的NPC角色对话，有可能接到一些支线任务，得到的奖品往往都很不错！

【点评人:龙马】





伊莉丝工房 伟大梦想

由日本Gust所制作的一系列角色扮演游戏系列，其最新作《伊莉丝工房：伟大梦想》（Atelier Iris Grand Fantasm）在6月29日上市，售价为7140日圆。《伊莉丝工房：伟大梦想》承袭了系列作一贯的特色，本作还是将重心放在RPG要素上，以“正统炼金调合RPG”为主题，结合角色扮演、调合系统两大要素，带玩家踏入全新的《伊莉丝工房》世界里。

PS2	游戏原名：イリスのアトリエグランファンタズム			CERO B
	GUST	7140日元	2006.06.29	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	350KB

神秘魔导书与炼金术士在湖面都市遭遇 伊莉丝伟大梦想与艾吉逃脱不掉的宿命

本作的主角是名为了探寻异世界而开始在各地冒险的“艾吉”，以及自幼被训练为炼金术士的“伊莉丝”，踏上寻找世界上8本不同的“魔道书”，以期可以开启前往异世界的门。16岁的伊丽斯在本作终于摆脱了副主人公的地位，一跃成为游戏的女主角。而在造型上也摆脱了过去年轻小妹妹的形象，穿上了性感大胆女人味道十足的服饰。这无疑让游戏更加容易受到男性玩家们的爱戴。

本作的剧情可能有一点俗气，传说中在整个世界散落了八本魔导书《エルスク－ラリオ》，只要是找到它的人就能实现自身的任何愿望。但是在这么多年整个世界中都没有人能够找到这本神秘的魔导书。主人公艾吉本来是以在异世界探索作为职业的冒险者“ミストル－ス”，和青梅竹马的女主人公伊莉丝一起进行水上都市的各种任务度日。从工会每天接受任务，过着平凡生活的他们，终于有一天看到了能一睹魔导书《エルスク－ラリオ》的机会……

至于游戏进行则是以一个个难易度不同、内容五花八门的任务为主。本作的世界观构成风格清新，给游戏玩家轻松愉快的感觉。游戏在水上都市展开，第一次乘坐都市里那独特的“TAXI”时候好像感觉自己



←地图上的蓝色怪物是可以直接消灭的。

到了威尼斯。而在那个替兽人小朋友寻找心上人的任务真是令人亲切无比。而在水上都市中提供给玩家任务的NPC住民极为丰富，并且许多任务包括前面提到找心上人的任务，都与后面的新任务有前后关系的。如果不完成某前提条件的任务或某系列任务的第一步，是无法享受到系列的后期任务的。这一点很重要，关于所有游戏的QUEST任务列表在本期攻略人行道有所记载，请大家留意。

本作还追加了系列作所没有的精灵“玛纳”要素，可在战斗中保护各角色，并能让主角们变身的“Play Master装束”，例如接受暗之玛纳的庇护后变身，连武器都会有所不同。这个设计无疑使一款游戏更加耐玩，使用同一个人物可以体验不同类型的角色，而在战斗中也可以通过变换不同的装束从而组成一只适应不同状况的队伍。男主人公艾吉和可爱的涅露在登场时都属于轻装备的战斗类角色，而通过获得新的装束，艾吉可以变身为忍者类角色、重武器类以及魔法系角色；涅露与艾吉类似，不同的是她能通过装束变为一个高效的回复角色，成为与强力敌人决斗时候的守护神。

而除了遵循游戏基本流程进行任务外，也可以暂时不进行任务而去异世界探索收集以及提升等级。在异世界中不仅可以通过不断击倒怪兽来积累经验值，还能在异世界里收集宝箱、草丛中或是怪物凋落的道具，这对于提升炼金等级有很大的帮助。并且在对异世界非常熟悉之后可以提高完成速度从而得到快速通关奖励，这些物品中有很多都属于是唯一性质通过其他手段是得不到的。另外一些特殊的炼金处方只有在某些异世界里才能够得到，玩家如果想完美通关只有不断熟悉游戏中的几个异世界，从而提高自己的探索水平。

战斗系统的进化绝对是本作进步最为明显的要素之一，半即时的战斗使玩家有了更强的投入感，而武器装备的速度（素早）一项无疑也变得更加重要。善加利用角色之间速度的差别肯定会令攻关变得更加简便，使区域进攻-集中攻击-集中回复做为一个易于玩家使用的顺序出现在实际战斗中。各种装束之间不同的特性也会影响角色在战斗中扮演的位置，比如战士、白魔法使和黑魔法使在游戏中绝非某个角色单独扮演，每个人都有机会扮演任何其中之一。

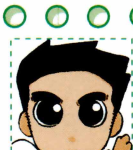
本作中角色的特级根据玩家具体选用某角色的哪种装束决定。由于有了装束系统的支持，本作虽然只有三名主人公，但是实际战斗中能够利用的技能却相当相当的多。这也是大出人们意料的意外惊喜，由此可以看出一个出色的点子或者新意对于一款游戏来说是多么多么地重要。

而除了上述这些内容以外，本作的战斗系统有一种类似终结技或决定技一样的设计，就是在一种特殊的画面状态下通过对敌人的连打造成威力极为巨大的攻击，并且随着HIT数不断上升，动作的连续性爽快感觉也随之上升。这就是“バ－ストチェイン”系统。善加利用不仅可以使攻关更加简易，那份爽快感恐怕也会使你欲罢不能。

本系列在国内有些人将其称之为“炼金术士”，可见在游戏中炼金术是一种非常重要的技术。本作也不例外，多达几百种的炼金处方、成千上万的炼金材料，其丰富程度就算在整个系列中也是数一数二的（本期攻略人行道有全部调和表格）。虽然丰富性、专业性上去带来的优势显而易见，但是对于不擅长这些或是不喜欢类似内容的玩家无疑是一种折磨。可以说这类游戏面对于新手玩家可能不大容易上手，本身半自由的任务系统就已经让普通RPG玩家丈二摸不着头脑，再加上这一万多字的调和表格，望而生畏敬而远之那应该是能够理解的。

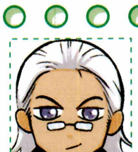
笔者本人无疑是比较喜欢“工房”系列作品的，但是游戏缺少一种成熟系列本应拥有的稳重感觉，再加上上述的某些原因，我只能忍痛给出……

B



【点评人/北斗】GUST的“炼金术士”系列在我国一直有着为数不少的支持者，这次新作的推出，自然又会让他们开心不已。与同样是以伊莉丝为主角的前作相比，这次厂商对伊莉丝的刻画显然要性感成熟不少，相信也是为了争取更多高年龄层的玩家吧。这次的故事发生在水上都市，给人不少新鲜感，基本系统和玩法和系列作品差不多，没有太大的变动。值得一提的是，本作新增的精灵“玛纳”系统、让主角们变身的装束系统以及半即时战斗制的系统，使得战斗变得更加丰富多彩；不过相应的，伙伴数量的减少就有些让人不满了。推荐喜欢该系列的核心玩家购买。

B



【点评人/雪飞】这次的工房系列最新作让大家眼前一亮，以伊莉丝为主角的伟大梦想可以说从各方面都得到了强化。无论是经过精雕细酌后的全新战斗系统，还是那空前强大的炼金内容都是系列游戏中的顶级水平。但是本作的问题就是对于新手玩家接触本作所做的指南内容太过于不明确，很可能导致新手玩家接触本作很短时间内就打起退堂鼓。据说那多达一万字的全部炼金调和列表可以说不负“炼金术士”这个俗名，但过于繁杂的炼金系统恐怕会无端耗费玩家过多的精力。不过本作那半自由性质的任务系统却绝对是游戏亮点，许多系列任务产生了另类的乐趣。

B



【点评人/猴子】《伊莉丝的工房－伟大的梦想》是整个“工房”系列的最新作，玩过一阵游戏之后感觉最醒目的就是全新的战斗画面与战斗系统。不知道是不是受到了《北欧战神传》的影响，不仅两作画面表现方式类似，而且“バ－ストチェイン”系统和《北欧战神传》的决定技系统的相似度也相当的高。其实在3D画面泛滥的今天，适当在RPG游戏中加入一些风格清新的2D画面是相当省力又讨好的方式。本作中伊莉丝的形象有了变化，相信也会提高她的人气。众多的炼金调和处方和多到吓人的炼金所需原料列表也使得编辑部内某人一次性获得“表王”这个神秘称号……

B

攻略过程中必须不断完成QUEST积累POINT才能出现进入下一章的机会。



GALAXY ANGEL II
ギャラクシーエンジェル

本作的战斗系统非常有意思，虽然画面比较粗糙，但是战略性却很强，绝对值得一玩。
□文/雪飞

PS2	本刊译名：银河天使2 绝对领域之门			CERO B
	BROCCOLI	7140日元	2006.06.22	
即时战略	DVD-ROM	日版	1人	267KB



本作的主人公都是英俊少年和美丽少女，玩家在游戏时可以感受到青春的魅力，并会喜欢上其中的个性人物。虽然本作战略性很强，但玩起来并不费力，熟悉原作的玩家，更不应该错过本作。

天才少年的传奇故事，清纯少女的美丽传说！

系统指南

本作分为战斗和日常对话两部分，其中对话部分是为了引发剧情，玩家要进入母舰的房间内找人交谈，尤其是那些红色的房间，更是玩家必须进入的场所。在对话时，按三角键快进，按方块键看对话记录，按圆圈键结束本句对话，按START键可以跳过游戏动画。

在对话场景中按下SELECT键，可以跳出菜单，**ロード**：读曲记录；**セーブ**：存盘；**オプション**：调节游戏设置；**ゲームをやめる**：退出游戏。

战斗部分则比较复杂，玩家的机体和敌人的机体就像棋子一样显示在屏幕上，

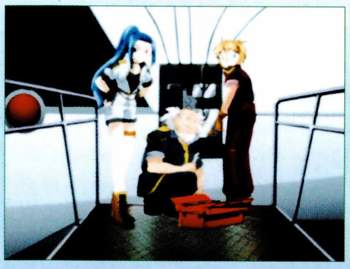


玩家要对己方的机体下达命令，然后让它们自动执行。

宇宙并非只有一个，而是多重存在，被绝对的神殿统治。随着时光的流逝，通向神殿的大门已经紧闭。在遥远的未来，将在白引翅膀天使的指引下再度打开……

第1章 入队ルーソエンジェル

カズヤ和飞空舰艇进入了母舰，在这里**カズヤ**见到了传说中的纹章机，而这些纹章机则是为**ルーソエンジェル**队特别配置的武器，并且全部都是在NEUE发现的纹章机。更让**カズヤ**惊讶的则是这里的舰长**タクト**准将竟然只是一名跟自己年纪相仿的少年，在他和少女樱薰的独特欢迎方式下，**カズヤ**正式成为**ルーソエンジェル**队队员。**カズヤ**以前一直在教官的教导下努力学习，这次则是他第一次成为独立的队员完成任务。对男性恐惧的樱薰与男人完全不能接触，就连出于礼貌的握手都不可以，而舰长大人仿佛是非常享受那种被她扔出去后自由落体摔倒在地的痛苦，因此经常成心地将自己的手搭在这个惧怕男人的小妹妹肩膀上……而这里的规矩却是不看官衔，



↑与动画完全相同的游戏画面。



↑进入战斗后，用小图标表示机体。

大家都是平等对待，连互相称呼都不许叫出官衔，这样的队伍虽然也许看起来管理不够严格，但是却可以抓住队员们的心，让大家从心底对集体产生热爱之情。在舰长大人的带领下，**カズヤ**参观了整个母舰，并且和全队队员见面。这里似乎只有舰长和**カズヤ**是男人，其他的竟全是妙龄女郎，不过这些妹妹们却全部是身怀绝技。（要去母舰内各个红色的房间引发剧情，按R1、R2键切换楼层。）

母舰非常庞大一共分为四层，这着实让**カズヤ**这个新人大吃一惊。好容易转完回到房间休息一夜后，母舰竟然与不明身份的舰艇遭遇，交涉后并没有效果，只得依靠武力来战胜敌人。虽然这是**カズヤ**的第一次实战，但**カズヤ**却发挥出了自己的实力，驾驶着纹章机轻松地击败了敌人，更让大家佩服他的勇气与智慧。回到母舰后，大家特意召开了盛大的庆祝会。

毛头小伙初参战

●胜利条件：击毁敌舰　**●失败条件**：己方机体被击毁
●作战要点：毫无难度的一战，只要按指示向敌人母舰发射子弹即可轻松取胜。

第2章 兆し

尽管**カズヤ**还是新人，但大家却对他非常热情，如同对待自己的亲人一样，这让**カズヤ**更是感动异常。小队成员们虽然都是妙龄女郎，但是她们七人却都不是泛泛之辈，兰花是绝不认输的格斗家；**ミント**则是大财团家的大小姐；**フォルテ**是专业的火器专家……但最厉害的还是樱薰，她的运气是常人难以想像的好，仿佛是有神明在保佑着她一样。欢宴刚刚结束，又出现了新的敌人，少年舰长立刻下达战斗准备的命令。这次接近的敌人还是不明舰，数量与规模都不小，而且是有计划的行动，而且不肯与我军通话，但似乎并不是普通的“海盗”，因此舰长嘱咐大家一定要千万小心行动。



而这次更让**カズヤ**负责战场的全体直接指挥，这让**カズヤ**大吃一惊，也许是因为上次战斗中**カズヤ**的表现出众，因此舰长大人坚信**カズヤ**的能力，放心大胆地将指挥权交给了这名新人。虽然这次袭击的敌人数量着实不少，而且兵分两路，但大家却毫不畏惧，樱薰也主动要求参加战斗。



↑机体出场动画魄力十足！

担任指挥第二战

●胜利条件：敌舰队全灭
●失败条件：合体纹章机被击毁，母舰被击毁
●作战要点：本战由于敌人的妨碍波，不能使用指挥系统，因此要让**カズヤ**现场指挥。这次的战斗也与上次的一对一战斗完全不同，玩家要对机体下达命令，而且必须注意的是如果机体能量耗尽，则会一切行动不能。使用左摇杆选择行动机体，L2键替换机体，按住左摇杆后，按圆圈键指定行进目的，遭遇到敌人时可以下达攻击指示。如果指向己方机体，则自动执行护卫任务。返回母舰后可以对机体进行修理与补给。**ファーストエイダ**－执行护卫纹章机任务时，





↑母舰的大地图，一共分为四层。

可以自动修理该护卫机体，但不能回复能量。如果按下方块键，则可以对全部纹章机同时下达命令。如果想看机体情报，则需要按下R3键，再按R3键则返回到母舰画面。图标在纹章机上时，按三角键可以详细地设置行动方案。

敌人的数量很多，但是能力却很弱，战胜他们并不需花费很大心血。在战斗中要合三机之力，注意逐个击破敌人。只要不让我军的机体单独行动便可逐渐将敌人消灭。还需要注意的则是不要让机体冲得过于靠前，免得母舰暴露在敌人的炮火下。战斗胜利后返回母舰内，继续去那些红色的房间引发剧情。

对话中出现选择时请先存盘，因为不同的选择会影响到同伴与主人公之间的好感度。



LAST BRONX 東京番外地

PRESS START BUTTON

《东京番外地》是SEGA开发的器械格斗游戏。当时在日本国内外的影响都很大，这次的移植是预料之中的事情。 □文/猴子

PS2	本刊译名：东京番外地			CERO B
	SEGA	2500日元	2006.06.30	
器械格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	75KB



“器械格斗”不同于《侍魂》和《灵魂能力》这样的刀剑对战作品，主人公们使用的不是锋利的武器，但是他们手中的斗殴器械也不容小视……砖头与瓦块齐飞，鲜血共夕阳一色，这就是都市边缘的冒险生活。

DOGMA 忆当年 意气风发 挥斥方遒之作终于归来

SEGA最近制作的2500系列游戏中，有不少在当年都是叱咤风云的名作。《东京番外地》正是这样一部作品。作为器械格斗3D作品，《东京番外地》不像《灵魂能力》一样动刀动枪，但是棍棒钩叉的威力也不容小视。平心而论，虽然游戏的角色都是在街头干架的小人物，但是本作的格斗气氛绝对值得称赞。

作为SEGA的AM3研在MODEL2基板上开发的器械格斗游戏，本作是为了挑战AM2研制的另一3D对战王牌作品《格斗之蛇》（Fighting Vipers）以及NAMCO移植到PS上的《魂之利刃》。该游戏一经推出，立刻轰动业界，被媒体誉为“体现MODEL 2上终极效果的游戏”。每秒30万多边形演算、复杂的光源计算、雾化、变形、半透明、回旋放缩等各种即时处理后得到的是超细腻的画面和极为流畅的逼真动作，可以说是不逊色于





《VR战士2》的超级游戏。

本作首先于1996年在街机上推出，接着在1997年移植给了SEGA SATURN，当时为了保证游戏的品质，居然使用了2张CD的容量，追加了很多资料，也开创了格斗游戏使用2张光盘的先河（似乎后来的游戏没几个是这样的，带特典的除外）。应该说SS和MODEL2还是存在一定差距的，所以在很多人眼中，那次移植并没有比《VR战士2》成功多少。不过作为SS上SEGA自己开发的3D格斗游戏，还是吸引了很多玩家。

到了1998年，这部作品又被移植到PC上，成为SEGA PC系列游戏中的亮点。到2006年，随着2500系列的移植，继《VR战士2》和《格斗之蛇》后，《东京番外地》也来到了PS2的平台上。现在就让我们来看一看这个在东京夜色下不为人知的故事吧！

六本木野战会 游戏剧情

游戏的故事情节本身很有日式风格，讲的大概是在未来的世界中，由于战乱的影响，人们建造了新的东京市（EVA？），在这里有许多由不良少年组成的团体，经常从事街头斗殴活动，暗中争夺地盘。在经过多次大规模冲突，造成许多伤亡事件之后，各团体为了减少损失，决定停止暴力对抗，号召不同组织之间进行一场公平的比武会，由各团体的代表出席并比试切磋武艺，胜者可以拥有支配各组织的特权。然而，事件的幕后远不像组织里的成员们想的那么简单……

六本木野战会 游戏的基本操作和角色共通技

本游戏作为SEGA的作品，延续了VF系操作的风格，以P、K、G构成了严密的格斗体系。上、中、下三段攻击的配合使游戏的操作包含了极强的战略性。一般说来，绝大多数3D对战高手的战斗模式是一样的：以中下段攻击牵制对手，找准机会施以上段或上下段结合的连续技使对手浮空，空中追击后再倒地追击。想要做到这一点，除了要具有熟练的操作技巧和下意识的瞬间反应外，对于敌我角色每个招式的细致了解也是必不可少的。基本上，只要掌握了不段位攻击的属性，揣摩好对手的招式套路，就可以在对战中处于不败之地。

基本操作	
十字键/左摇杆	控制角色方向
○	K（踢腿）
×	P（武器）
△	P（武器）
□	G（防御）
L1	P+G
L2	P+K
R1	P+K+G
R2	K+G
角色共通技	
倒地追击	8P/3P
跳跃攻击	8P/8K
起身攻击	起身途中KKK or 2+KKK
基本投技	P+G
基本连续技	PK / PP/PPP

DOGMA PS2移植版追加的要素和隐藏内容

■PS2版追加模式：这次的PS2版素质高于SS和PC版本。除了ARCADE模式、对战模式、没有体力回复、连续接受对手挑战的SURVIVAL（生存）模式之外，《东京番外地》与《VR战士2》和《格斗之蛇》移植一样，为了满足玩家的需求而追加了新的要素。

■TIME ATTACK模式：与SURVIVAL模式不同，在取得一场胜利之后，角色的体力可以得到完全回复，但是仍然不允许有一局失败，最后会把总的格斗时间计算出来。

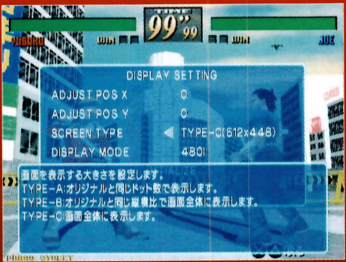
■REPLAY模式：在对COM和2P战的时候，每一场比赛终了之后，可以将对局的过程记录下来。一块8M的记忆卡可以储存17场对战的录像。大家可以将自己打得精彩的一场比赛存储下来，在REPLAY MODE中选择“LOAD REPLAY FILE”观看。另外游戏光盘本身含有ARCADE版高手的对战录像，可以选择“LOAD SAMPLE FILE”来播放。自认为格斗能力有待提高的玩家们可以观摩这些录像。在观看所有REPLAY录像的时候，玩家可以用左摇杆控制视角，用×和○来使画面放缩，用L2/R2观看慢动作，将每一个亮点和失误看得清清楚楚。

■欣赏模式：在当时设计这些角色的时候，SEGA的工作人员绘制了大量的草图、成品图和3D建模图。在SEGA AGES 2500中，玩家可以通过新追加的欣赏模式来观看这些宝贵的资料，在OPTIONS中选择GAME ARCHIEVES，就可以看到包括以前没有公开的设计未完成的作品，以及没有登场的候补服装、隐藏道具及各个角色所属团体的徽标、街机宣传海报等等。如果大家觉得这些资料还不能满足自己的搜集欲，那可以登陆本游戏的官方网站，在EXTRA内容中下载高清晰度的壁纸等资料。

关于游戏画面的调整

嫌游戏画面不够细致的玩家们，可以在OPTIONS中的DISPLAY SETTINGS中调整画面的位置，以及选择3种不同的画面解析度（496×384、512×496、512×448），并且可以调节电视显示（480p或者480i）。另外在GAME SETTING里也可以设定游戏的速度（57.5帧/秒或者60帧/秒）。这些都是借助PS2机能对游戏的优化。

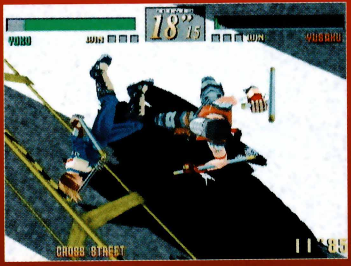
↓游戏画面调整到512×448之后，再把电视分辨率调到480i，就可以达到接近街机的效果。





↑在一场格斗结束之后，可以将的都录象记录下来，这也是从VF4时代继承下来的传统。

↓在观看录像的时候，可以调整角度，拉今或者放远镜头，这样十分方便观摩。



PS2上的这部作品已经达到街机水准了。玩的时候一定要接好电视哦！



RPG系列专辑第二弹

混沌初开，家用机RPG的最初10年

RPG，全称是Role Playing Game，角色扮演游戏之意。每当人们谈到游戏机上角色扮演游戏的时候，总是将FF、DQ、传说系列甚至未发售的《蓝龙》等游戏都纳入讨论范围，然而如果归根结底要说到RPG的真正元祖，日本人是算不上的。

最早的角色扮演游戏起源于海外。由TSR公司（Tactical Studies Rule）制订规则的纸上角色扮演游戏《龙与地下城》（Dungeons & Dragons）以中世纪幻想故事为背景，让玩家们在游戏通用规则的指挥下在桌面上进行斗智斗勇、无声无息的较量。这种角色扮演游戏被称做桌面交谈式RPG（Table Talk RPG，简称T・RPG）。当个人电脑逐渐进入人们的生活中之后，终于有人将它移植到了PC上面。这才有了后来在PC上鼎鼎大名的《巫术》（Wizardry）、《创世纪》（Ultima）和《魔法门》（Might & Magic）。

最初的PC RPG画面极为简单。当时的电脑图像处理能力及其有限，只能用文字表示游戏进行的状况。像1980年的《游侠》（Rogue），主人公在屏幕上仅仅是个@符号而已，而敌人是由字母表示的，看上去枯燥无比。游戏的主要过程体现在文字的表示上。像“××对○○发动攻击，○○损失**点体力”这样的信息反复出现在屏幕上。敌我双方轮流出招，用物理攻击和魔法削减对方体力，以HP先耗尽者为输，而双方的攻击力和防御力又取决于他们本身的能力和装备。这就是最基本的RPG规则。《巫术》PC版推出的时候，使用了3D效果迷宫冒险的画面。

最初RPG的世界观基本上都继承了《龙与地下城》的特色，游戏世界以中世纪的欧洲大陆为蓝本，却在其中增加了许多虚构的要素。骑士是作战的主力，自然不在话下；魔法师这个角色本来在中世纪属于“异端”，但是他们的魔法攻击能力以及魔法属性的相克使游戏变得多样化，所以这样的职业反而成为RPG不可缺少的部分。僧侣负责回复，在教堂里可以替人解咒、驱毒，甚至可以让死人复活，这也成了RPG游戏的定律。而其他的职业也拥有各自的特点，总的来说，西式RPG是RPG游戏总的起源，而现在受很多读者喜爱的日式RPG，则是它们在东方的后代。

日本人在引进RPG的同时，针对东方人的审美观和游戏习惯，对它进行了改造。对于新接触这个类型的玩家来说，这样做也是必然的。首先是人物形象的变化，在主机机能受到限制的时期，人物在屏幕上只是个符号而已。相比西方RPG中没有人物造型（如巫术）或者积木人一般的形象（如创世纪），日本RPG多采用Q版人物的形象，看上去顺眼很多。其次就是游戏中的各种效果的表现。早期的DQ和女神转生还算是比较忠实地继承了巫术式作战的系统（战斗信息全部用文字表示），而FF从2代开始就改为敌人和我方头上冒出数字来表示体力的下降，既形象又有趣。另外，日式RPG的剧情方面大大得到了强化，玩家不再是单纯地为了打倒某个魔王而钻迷宫打妖怪，而是在广阔的游戏世界里大展身手，上演一出出或感人或无厘头的游戏时代剧。为了表现这些过场剧情，RPG制作者运用了各种当时最先进的手段，如蒙太奇式的镜头运用、大容量过场动画等等。通过这些手段的运用，玩家们越发觉得RPG与电影之间的界线变得模糊不清，喜欢这种游戏类型的人逐渐多了起来，日式RPG就此成为独立的门户，以独特的姿态，在东方大地上崛起，拥有了自己的玩家群。

角色扮演游戏之所以受到玩家的欢迎，一方面是因为它具有故事性，能够吸引一部分喜欢故事情节的人，另外由于早期的标准RPG都是指令式的，玩家不需要有很敏感的反射神经就可以进行游戏，这就使一些动作游戏苦手的人们能够找到一片适合自己的天地。“你拍一、我拍一”的回合制作战方式成为早期RPG必须遵守的严密规则。

随着游戏业自身的发展，东方RPG本身也经历着种种变故。由于不同的开发者对于RPG的方向持有不同意见，“勇者派”和“反勇者派”逐渐形成并且对立。“勇者派”自然是以DQ为代表的游戏，坚持文字信息为第一表现手法的老传统，主张通过练级来打倒强大的敌人，让玩家体会到艰苦修行之后获得的短暂快乐。而“反勇者派”名目众多，除了《女神转生》系列走的是《巫术》和《魔法门》的迷宫路线之外，《最终幻想》、《伊苏》、《赛尔达传说》、《火炎之纹章》的表现形式完全不一样。其中一部分RPG的动作要素或者战略要素逐渐成为这些游戏的主要卖点，动作RPG和战棋游戏在后来成为独立的游戏类型，走上了与正统RPG不同的发展道路。

随着角色扮演游戏在日本的发展，RPG突破了原先局限于《龙与地下城》的世界观，采用了新的环境、新的角色和新的故事。角色的移动方式除单纯的步行、乘船和瞬间传送之外，空中移动和特殊交通工具的引进使游戏的世界在客观上不得不变得更广阔，玩家们要来往于大陆、海面、海底甚至太空中。有的交通工具甚至成为一个游戏系列的标志，如FF中的陆行鸟和飞空艇，DQ中的马车等等。而近未来世界观和科幻内容的引进使日式RPG彻底脱离了中世纪背景的限制，使玩家们接触到新鲜的空气。

到了8位游戏机发展成熟的时代，日本RPG生产厂家也已经成熟化，有几个厂商专门靠制作角色扮演游戏来为自己创造利润，并且每生产一作都要大卖一笔。广大玩家跷课跷班彻夜排队购买游戏成为社会问题，可见当时RPG对人们的影响。在许多人看来，能够在游戏世界中扮演英雄的角色是一件很享受的事情。而与任天堂对抗的SEGA和NEC，在开发自己的新主机时都将角色扮演游戏的开发放在比较显眼的位置上，这才有了《梦幻之星》、《伊苏》等一批名作的出现。

在8位机时代，出于主机机能和容量的限制，游戏的画面和音乐只能在有限的范围内做到最好。幸亏有植松伸夫、杉山弘一这些大师级的作曲人物存在，我们才能在FC上听到貌似简单却并不平凡的音乐。16位游戏机的出现使负责美工和音乐的开发者得到了冲破桎梏的机会，尤其是SFC同屏256色的显示和能够很好模拟管弦乐的PCM音源，使玩家面前的RPG世界变得更加精彩。基本上，在SFC最繁荣的那几年里，各大厂商开发的优秀RPG不胜枚举。而喜欢RPG的玩家们则每隔一段时间就要牺牲一次自己的钱包，再在电视机前牺牲掉自己无数的脑细胞。这样的队伍随着接触游戏者的增多而壮大。就这样，一个巨大的RPG消费群体形成了。随着这个群体的发展，生产RPG的厂家以及每年出货的作品数量也不断增加，这样一来必然会出现良莠不齐的现象，但是市场的规则是无情的，经过一段时间的跟风模仿，必然会有一部分质量低劣的游戏被淘汰掉，剩下的则是质量过硬的好作品。

到1996年为止，发展了10年的角色扮演游戏已经在全部游戏中占有相当大的比重，从FC时代诞生的几部大作都取得了辉煌的成绩。这一切需要归功于拥有进取精神的游戏开发人。

巫术

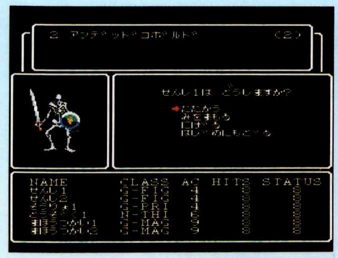
FC	本刊译名：巫术			CERO A
	ASC II	5800日元	1987.12.22	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

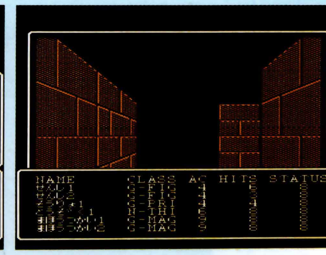
历史和进化——RPG金字塔的元祖

在PS2上仍推出续篇的《巫术》（Wizardry）系列，虽然诞生在美国，但却当之无愧地成为日本乃至世界RPG游戏的真正原点。到底《巫术》是怎样的RPG作品呢？最初，《巫术》系列只是通过电脑将美国的桌上益智游戏（Table Talk）的游戏系统忠实再现的RPG作品。内容主要是无休止的冒险与成长，以及在迷宫中不停地搜集宝物，并且打败怪物获得胜利。

↓FC版《巫术》的标题。它的移植时间比DQ发售时间要晚，所以不能算是FC的第一部RPG。

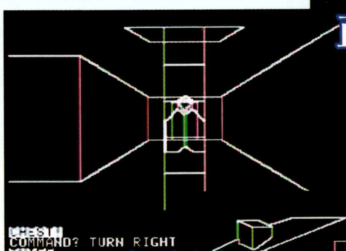






←FC版的《巫术》已经多少有了些家用游戏的感觉。

正统的西洋风格式RPG



←最早的《巫术》出现在个人电脑平台上，画面极其简陋，只是由线构成的简笔画。

所谓迷宫除妖就是游戏的主题



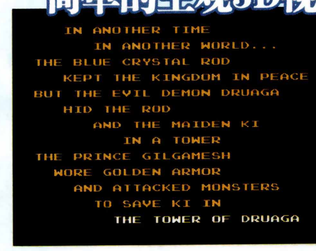
→假如FC上出现这样的画面，不知道玩家们会作何感想。

在80年代初期，家用机给人的印象还是低年龄层的玩具，很多人认为RPG式的宏大世界观，并不适合家用机。直到1986年《勇者斗恶龙》在FC上横空出世，从此才开创了家用机RPG的先河。

1987年，《巫术》也移植到FC上。

话题回到《巫术》，一款游戏既作为一种游戏的元祖，其本身又大受欢迎，那么制作续篇就一定是顺理成章的事。到目前为止，《巫术》系列包括正统续作、外传、资料篇，合计在家用机（包括掌机）上已经推出了26款作品，完全无愧于RPG巨头的封号。说到正统续作，前4代的游戏系统几乎一脉相承，从第5代开始，《巫术》系列开始了求新求变的发展。到了2003年12月，正统续作的最新作《巫术8》登陆PC。新作的战斗系统整体强化、敌人移动时的咒文附加了效果范围、列队的概念更加复杂化，以及职业的特性更加明显等等。时至今日，最新作的《巫术》是以正统进化为目标，将桌上益智游戏的自由度和严密的系统，相互调和产生的一款全新的优秀之作。然而在西式RPG没落的今天，《巫术》的发展毕竟举步维艰，想取得过去的辉煌是很难了。

简单的主观3D视角



←RPG游戏当然有剧情介绍。

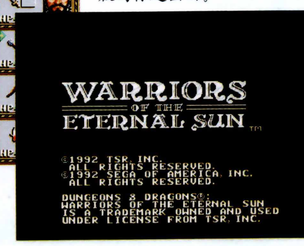
永恒的迷宫探险 被压抑的感觉

《巫术》系列是驱使着华丽的剑技和魔法的RPG。在闭塞的空间中，不停地重复着进攻与防守，仿佛可以听到敌人和自己喘息的声音。



↑D&D的游戏画面，与另外一款西式RPG《魔法门》十分相似，都是俯视的视角。

↓顺便给大家看一看，这是西式RPG原型《龙与地下城》MD版的标题画面。



真·女神转生

SFC	本刊译名：真·女神转生			CERO A
	ATLUS	9800日元	1992.10.30	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

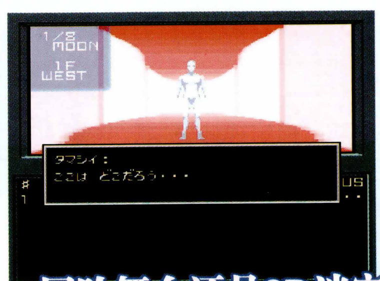
吸收西式要素 结合东洋风情的作品

1987年，日本作家西谷史的小说《数码恶魔物语 女神转生》在PC上被制作成游戏，随后，这个游戏在同一年被移植到FC上面。这也是《女神转生》系列游戏化的原点。这之前的RPG都和《勇者斗恶龙》一样，秉承中世纪的世界观风格，加入带有幻想色彩的要素。而《女神转生》则将妖怪与数字化的科技结合在一起，使玩家可以和恶魔对话，并将其收为同伴，还可以让不同的妖魔合体。这种独特的游戏设定使FC玩家们惊讶不已，随后则涌现出一大批《女神转生》的支持者。

到了1992年，新的《真·女神转生》系列游戏完全独立于《数码恶魔传说》小说原著之外，成为原创的作品。《真·女神转生》不但吸收了《数码恶魔传说》的系统，更将其强化。而游戏的世界观也比原来更加趋近于现实，使玩家产生了更强的代入感，从而获得了巨大成功。



↑FC RPG的精华转战SFC，画面得到提升。



↑与恶魔同伴相遇的场景。

冒险舞台还是3D迷宫 主观的战斗画面



←有时候还需要通过战斗收集同伴。

在游戏中寻找自我 虚幻与现实的结合

《真·女神转生》当时面对的玩家，多数是和主人公年龄和人生经历相仿的学生。在冒险的过程中，玩家们可以多多少少看到自己的影子。而每个人的心里总会有一些阴暗的东西，游戏通过揭示主人公内心斗争的过程，把无数玩家的内心角落也揭露无疑。在玩家操纵主人公和恶魔对话的时候，有时他们会觉得这些魔鬼正是自己恶的一面。



当游戏主机进入32位时代的时候，主机机能的提升使玩家们面对的游戏世界更加庞大复杂，而《女神转生》系列也开始了分化。《女神异闻录》系列成为PS主机上知名的作品，借助PS的机能将画面发挥到很高的水平。到了PS2上，带有外传性质的《恶魔召唤师》把玩家带回1920年代“大正”年间的日本，使游戏更蒙上了一层神秘的色彩，至今有许多玩家还在期待新作。

早期罕见的沉重世界观



→这是游戏第二作的画面。

→另外游戏里还是有剧情的，一些地方由于被封锁而无法进入。

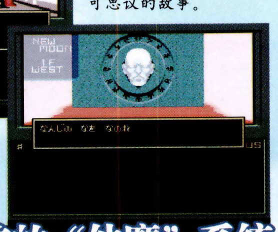


↓在游戏开头，主人公在梦中与数码恶魔相识并且展开后来发生的不可思议的故事。

收集各种怪物为同伴



←这是游戏的主画面，操纵大地图上的光标。



很超前的“仲魔”系统

多鲁亚加之塔

FC	本刊译名：多鲁亚加之塔			CERO A
	NAMCO	4900日元	1985.08.06	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

英雄救美 勇闯充满危险的六十层高塔

在射击游戏STG与动作游戏ACT占主流的FC黎明期，将“RPG”作为游戏类型的新名词，带入FC平台的就是这款叫作《多鲁亚加之塔》的孤高名作。作为第一款诞生于日本的RPG，游戏细致的舞台设计、剑与魔法的幻想题材，都证明了日本人制作RPG游戏的天赋。塔是游戏的主要场景，并且每一层都隐藏着宝箱，但能顺利得到宝物，可不是一件容易的事。由于游戏中几乎没有给出明确的提示，所以在探宝时只能凭借玩家的经验和耐性。虽然是一种相当辛苦的“根性”较量，但是当年仍有无数的玩家乐此不疲。在当时，这种充满自虐倾向的迷宫探险游戏能够拥有成千上万的支持者，也是由于它能够消耗大量时间的原因。



↑FC版的《多鲁亚加之塔》画面很简单。

移植自街机的画面



↓遇到敌人的时候，要一直按住攻击键然后用剑去“顶”敌人。注意不同的敌人防御力不一样。





↑游戏的主要内容就是在迷宫中寻找钥匙然后开门前进。

系列作品前后四部 游戏史上功成名就

也许是难度太高的原因，FC版的游戏中存在着选关秘技。对于没有时间进行磨练的玩家来说，这无异于救命的稻草。

消耗精力的冒险过程



→主人公很脆弱，一碰就死。



60层的高塔对于玩家来说并不是一件轻松的事情。但是到了顶层，还是有踏中陷阱而坠落的可能，真是叫人抓狂。

大道通天各走一边

冒险路上充满陷阱

←街机版《多鲁亚加之塔》的画面就显得好看一些了。

↓街机版的游戏画面是竖着的，看起来更加广阔，这是画面的一部分。





本作在街机和FC上推出之后，详细记载游戏方法和宝箱位置的“攻略本”也应运而生。这是游戏攻略本的第一次登场。

配合攻略轻松战斗

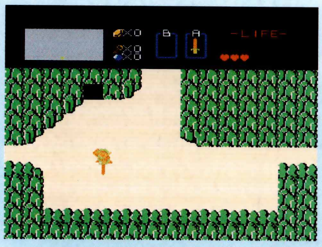
赛尔达传说

FDS	本刊译名：赛尔达传说			CERO A
	任天堂	2600日元	1986.02.21	
动作角色扮演	FC磁碟	日版	1人	电池记忆

在东方大地上隐藏的神秘三角力量

与FC磁碟机同时出现的作品。由于借助磁碟机的机能，在游戏中初次实现了磁盘存储。这种与PC相似的存储方式比密码记忆要方便很多，所以受到许多玩家的欢迎。《赛尔达传说》系列的开发者和总制作人正是缔造大金刚、马里奥等知名游戏的游戏界里神一样的人物——宫本茂，他在这个游戏里注入了任天堂对于游戏制作的独特理念，创造出很多不同凡响的难解谜题，以及各种造型奇特的 怪物。游戏中也存在着让玩家们兴奋不已的宝库，使当时玩这个游戏的人对于寻宝相当沉醉。由于是动作RPG，所以《赛尔达传说》很注重操纵性，本作是按A键攻击，按B键使用各种道具，并且在以后成为规范。

本游戏从头到尾都是主人公林克自己在冒险，这也再次证实了冒险故事主人公孤独的宿命。林克从始至终没有一个同伴，NPC角色只是在提供情报的时候才会出现。可以说主人公是依靠自己的力量去挑战邪恶的，这也显示了勇者只身犯险的英雄本色。不过也没办法，大部分RPG都是一个人玩的嘛。



←这就是系列的主人公林克。





→敌人移动和攻击的方式很丰富，让新手感到措手不及。

海拉尔高原 林克大冒险

←本作最初只有磁碟版，后来在1993年推出了卡带版，名字叫《赛尔达传说1》。

简单的游戏升级设定

《赛尔达传说》的一大特点就是废除了以往游戏中积攒经验值升级的系统，改为收集心型的“命之器”来强化主角。在迷宫中打倒BOSS，或者进入隐藏的门，就能得到这种宝物。在游戏中，隐藏的宝物是没有提示的，这在无形中增加了寻宝的兴趣。





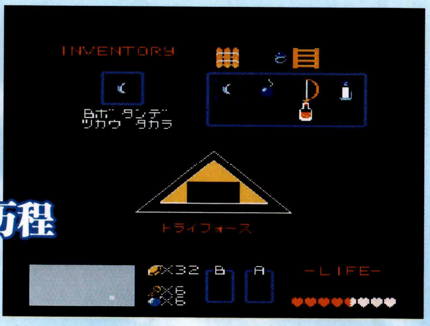


←↑主人公可以使用各种道具帮助自己进行冒险。

为拯救公主 不惜赴汤蹈火

在游戏中，一些宝物是可以在商店里购买的。所以在RPG的世界里，金钱的地位也是相当重要的。但是《赛尔达传说》里的怪物并不是在被干掉之后都会掉下钱的，所以要攒下足够的金钱并不是容易的事情。但是在游戏里，通过“谜之森林”之后可以到达一片墓地。这里隐藏着获得大量金钱的方法。首先要攻击漂浮在墓地里的幽灵，随后会出现假幽灵。这时将真正的幽灵消灭，假幽灵就会变成大量金钱和宝物。在完成拯救公主的任务之后，林克可以进入隐藏的“里・赛尔达”迷宫。





独自完成冒险的历程

→↑虽然界面简单，但是本作的设计还是相当严密的，而且还有隐藏的迷宫“里・赛尔达”。

勇者斗恶龙

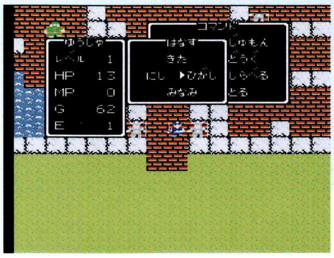
FC	本刊译名：勇者斗恶龙			CERO A
	Enix	5500日元	1986.05.27	
角色扮演	卡带	日版	1人	密码记忆

真正意义上的家用机RPG经典名作

《勇者斗恶龙》作为正统日式RPG老生常谈的作品，经常成为玩家们讨论的话题。（这种情况无论到哪里都是一样，实际时间我们上一期也专门制作了DQ诞生20周年的特别专栏，还记得吗？）作为家用主机上第一个正式的RPG游戏，《勇者斗恶龙》的地位是不能撼动的。从1983年7月FC诞生到1986年5月DQ出炉，FC已经发展了整整3年的时间。虽然这台主机在日本已经确立了家用游戏机的霸主地位，但是它上面的游戏仍然以动作和射击类型的为主。玩家们在投入其中的时候，对于冒险的“过程”十分重视，但是对于游戏故事的内涵却并不怎么在意。（像玩《魂斗罗》的玩家，很少去想外星人为什么要侵略地球，而一代结束之后为什么又跑出那么多怪物，起码在中国是这样）因为动作和射击游戏的主要部分仍然在手柄的操作和玩家的反射神经方面，而RPG游戏则不然，玩家必须看明白剧情才能将游戏进行下去，否则就会卡住。而游戏进行的过程也与其他类型的游戏大相径庭，战斗的时候玩家看不到主人公的神勇英姿，只能看到怪物在眼前出现，而唯一能够表示主人公和怪物之间力量变化的就是一行行的战斗信息文字，这也是RPG的基本特征。



↑这就是本作的片头，真正意义上的日式RPG就是从这一代DQ开始的。







→游戏内容包括战斗、对话、调查收集情报等等，十分复杂。

吸收外来要素 加入日式游戏灵魂

↑勇者从国王那里接受讨伐魔王、拯救公主的任务，是非常典型的RPG剧情。



↑由于技术的限制，游戏里有许多不自然的地方。



保持RPG传统风格

↓复刻版I代的故事和原著一样，但是操作系统和界面比起过去进步了许多。另外它还被复刻在GB和手机上。





勇者的使命是虐待魔王

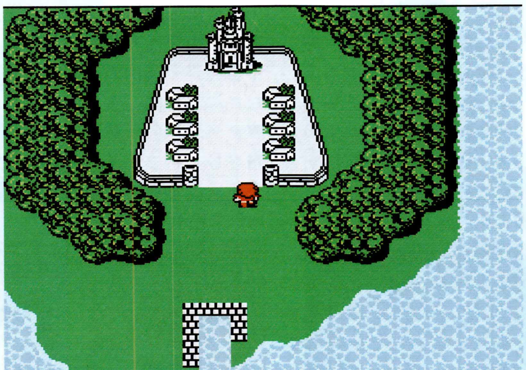
↑SFC复刻版的《勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ》收集了系列前两代的作品。

最终幻想

FC	本刊译名：最终幻想			CERO A
	Square	5900日元	1987.12.18	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

与《勇者斗恶龙》齐名的游戏巨作 缔造历代《最终幻想》的不朽传说

《最终幻想》系列是继《勇者斗恶龙》之后又一个出名的RPG系列。和《勇者斗恶龙》不同的是，《最终幻想》的游戏表现手法走了一条不同的路线。系列的最初制作人坂口博信在设计游戏概念的时候就考虑到，这部RPG不能盲目跟随别人的风格，哪怕这样做可以取得不错的销量。后来的事实证明了他的远见。许多“勇者like游戏”在后来游戏市场的衰退中被人忽视，失去了发展的机会，而由以Square为首的“反勇者派”则得到了延续。这也是游戏艺术需要创新的结果。



不拘泥传统的各种改变 体现制作者的创新精神



↑在1987年，能够在FC上做出这样的游戏画面，已经很了不起了。



←战斗画面中人物形象、数值和怪物都很清楚，还有战斗效果。

精美的图像和悦耳的声音效果是本作一大特色

《最终幻想》系列最大的特征就是对游戏画面影音效果的重视。从FF1代开始，游戏中就充满了过场剧情，大量配音乐的字幕仿佛在告诉玩家，这个游戏更接近一部电影。而游戏中任务的喜怒哀乐也随着剧情的发展而产生不同的变化。无论是哪一代FF，都采用当时最先进的绘图效果，许多原先不玩RPG的玩家也产生了兴趣。



←FF2的人物有了自己的性格，故事也更加曲折动人。

让RPG旋风横扫整个世界

从FC到SFC再到PS、PS2，《最终幻想》系列一直是众多RPG玩家心目中的巅峰之作。而FF VIII、FFX这样的作品更将《最终幻想》带到了全世界，使欧美的RPG玩家也对这个系列关注起来，而到了FF XII之后的时代，这个系列每一部新作都会得到全世界的关注。这可以说是FF系列对日式RPG做出的巨大贡献。

几经变故后 不变的是精神



→FF3是FC上的最后一代《最终幻想》。

转战主机平台

在日本游戏经济处于泡沫顶峰的1996年，Square发表的《最终幻想7》向PS系主机上移植，大容量CD载体使游戏的画面更加精美，而且使FF实现了真正意义上的国际化，在与Enix合并之后依然如此。



←FF的游戏画面和游戏效果总是一代强过一代，每次都给人一种新的感觉，不知道FF13会是什么样子。

海格里斯的荣光

FC	本刊译名：海格里斯的荣光			CERO A
	DATAEAST	5300日元	1987.06.12	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

继初代《DQ》之后的全新RPG系列作

↓借助因《DQ》燃起的RPG旋风在FC上登场，很多玩家玩完《DQ》后就购买了本作。



古希腊风格的冒险



→由于城镇和村庄完整地配置在地图中，玩家可以冒险的舞台相对减少了很多。



←游戏中可以随时查看主人公的各种数值统计，非常方便。

本作以希腊神话的世界为舞台，讲述救世主营救女神维纳斯的故事。说起来，本作的出现其实是钻了当时FC平台RPG游戏的空当。当时FC的玩家们除了《DQ》之外，就几乎没有新作RPG作选择。本作虽然出现在这个时期，但并没有成为《DQ》的跟风之作，而是立志开辟全新的RPG方向。但是挑战就势必要付出代价，结果本作在新系统的追求上可以说是失败的尝试。游戏的整体平衡性很低，尤其是怪物中强弱的落差非常之大。但是尽管如此，本作依然受到很多玩家的好评。虽然有些不可思议，但当时RPG游戏的受欢迎程度，由此可见一斑。

↓游戏中遇到怪物会切换到战斗画面，怪物根据受到的攻击，会改变各种姿态。



一切只为拯救女神维纳斯

数码恶魔物语·女神转生

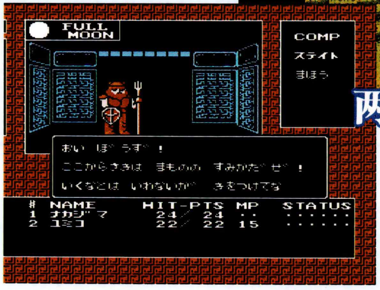
FC	本刊译名：数码恶魔物语·女神转生			CERO A
	NAMCO	9800日元	1987.9.11	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

在充满恶魔的世界沉醉于邪恶之中

本作是《女神转生》系列的第一作。讲述为了阻止大魔王征服人间界，具有召唤恶魔的特殊能力的女神转生为现代的天才高中生，进入栖息着恶魔的迷宫中挑战魔王的故事，是一款立体迷宫式RPG。通过合体可以诞生强力的恶魔，"以恶制恶"是本作独特的世界观。将作为敌人的恶魔变成同伴，是本作最大的特征。通过与战斗中的恶魔进行对话，如果谈得投机，就可以收为同伴，一反"正邪两立"的传统思想。将已成为同伴的恶魔进行合体，可能创造出强力的恶魔。本作借助SFC的强大机能，将游戏制作得非常出色，在当时的RPG玩家当中，也掀起了一阵恶魔合体实验的旋风。







↑由女神转生而来，叫作中岛朱美的天才高中生。

两名高中学生挑战邪恶气味的迷宫

↑两人进入魔宫金字塔时的片头动画，让人有一种邪恶的预感。

←进入迷宫后，随时可能遭遇战斗，玩家必须合理地选择指令。

米奈维顿传说·邪龙复活

FC	本刊译名：米奈维顿传说·邪龙复活			CERO A
	TAITO	5500日元	1987.10.23	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

被《FF》与《DQ》的光辉掩盖的力作

→独特的佣兵系统和简单的战斗，构成了这款独巨匠心的动作RPG。



自成一派充满个性之作

一名青年被父亲临终时的遗言惊呆了。原来他是一座城堡的王子，而城堡已经被魔王毁灭了，亲生父母也惨遭死亡的命运。养父曾是城堡的神职人员，在当年的战乱中，将他救出苦海。失去了养父的悲痛，加上突如其来的身世，青年浪迹天涯，为了打倒魔王和解放被魔王奴役的人们，开始了孤单而漫长的冒险。

本作在《DQ》发卖10个月之后在FC上登场。当时《DQ》毫无疑问就是家用机RPG的代表，不过《FF》也正在后面拼命追赶。本作的独特世界观出现在这种情况之下，又加上独特的动作、新鲜的佣兵系统、以及充满个性的NPC等全新要素，好像并没有把《DQ》和《FF》放在眼里。另外，佣兵系统在SFC版的续作中继续沿用。

→本作的片头效果在当时的游戏中，算是十分优秀的，很好地营造出游戏的气氛。



父亲的遗言揭开身世之谜



↑为了夺回王冠，青年必须经历宿命的冒险。

可以轻松上手超简单动作RPG

桃太郎传说

FC	本刊译名：桃太郎传说			CERO A
	HUDSON	5800日元	1987.10.26	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

改编自日本民间传说的纯日式物语

本作是根据日本民间传说改编的游戏。从桃子中突然跳出（出生）的男孩桃太郎，为了制退妖魔鬼怪而开始冒险。游戏中不但充满有趣的对话和情节，而且如福岛太郎、金太郎、猫和狗等充满个性的角色也在游戏中大量登场。另外，本作也是至今经久不衰的著名桌上游戏《桃太郎电铁》系列的原型。



←游戏中经常会出现介绍剧情的画面，令人忍俊不禁。

桃太郎君的震撼登场

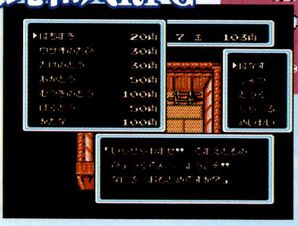


首款纯和风RPG



令人捧腹的剧情崭新系列的开篇

→在传说中的古代日本，桃太郎为了制退鬼怪，在村中开始了冒险。



←像《DQ》一样，为了强化游戏主人公，本作可以自由在商店买卖道具。

邪圣剑巫师

PC-E	本刊译名：邪圣剑巫师			CERO A
	HUDSON	4500日元	1988.01.22	
角色扮演	HU卡	日版	1人	卡片记忆

给PC-E添彩的黑暗、硬派、恐怖RPG

作为PC-E平台的首款RPG游戏，本作恐怖的世界观、诡异的怪物设计、硬派的系统，都成了当年游戏界的话题。游戏描绘了一个神与恶魔争斗的世界，主人公受了神界的委派，为了打倒魔界，开始了寻找邪圣剑巫师的漫长旅程。本作从整体上讲与当时的日本RPG最大的不同，就是世界观太过恐怖，使游戏到处充满了惊悚与血腥。怪物的设计也与《DQ》中的截然不同，非常写实，接近恐怖电影的感觉。也是因为这款游戏的超高知名度，使PC-E给人留下了非常硬派、成人化的印象。因为当时日本并没有游戏分级制度，结果本作上市时的宣传语竟是："请不要在夜里独自玩此游戏……"



↑这个游戏的片头就够吓人一跳的，画面中的魔人看上去十分邪恶。

真实而恐怖的怪物们



↑战斗画面基本上和《勇者斗恶龙》接近。



PC-E初期的代表 杰出的异色之作

↑商店画面中还会出现店主的形象，这位大叔看来是老商人了。

FC JUMP 英雄列传

FC	本刊译名：FC跳跃 英雄列传			CERO A
	BANDAI	6500日元	1989.02.15	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

经典热血漫画角色总势一百名登场

从游戏的标题就能看出本作的独特创意。将日本销量No.1的漫画杂志《周刊少年JUMP》中的100名人气角色，请到日本的国民主机FC上，共同演绎了一场豪华的冒险活剧。不知道读者能否感受到当时玩家们的心情，倒是笔者在写本文的同时，仿佛又回到了当初梦幻般的游戏世界。除了豪华的CASE和魅力的世界观以外，本作最吸引人的还有各种与MINI游戏，再加上根据《七龙珠》为主线改编的故事情节，作为少年JUMP创刊20周年的纪念作品，无可挑剔！

↑这是BANDAI和集英社的作品。

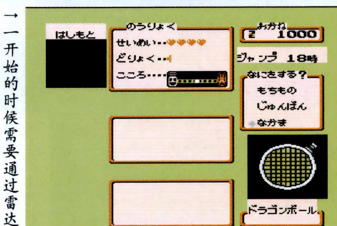


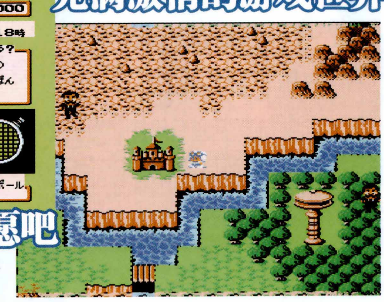
↑主人公是个看杂志的孩子。



充满激情的游戏世界

↑一开始的时候需要通过雷达来寻找龙珠的下落。





准备向"神龙"许愿吧

→游戏的世界中有许多不同的人物，很多都是少年JUMP里的知名漫画角色。

迷宫探险

PC-E	本刊译名：迷宫探险			CERO A
	HUDSON	5800日元	1989.03.04	
动作角色扮演	HU卡	日版	1-5人	电池记忆

是协力还是竞争？五人同时挑战迷宫

↑游戏的基调非常昏暗，有种压抑感。



协力之乐趣 尽在本作中

本作登场于PC-E的黎明期，是一款通过手柄分插，可以实现5人同时游戏的ARPG。玩家可以在8种职业中选择身份，通过剑与魔法攻击敌人，目指迷宫的最深处。虽然系统和内容都与单纯的ARPG如出一辙，但5人同时游戏的魅力，是当时最大的卖点。不过，当时PC-E的市场占有率非常有限，本作又是其独占作品，所以知名度较其他RPG游戏低。



果然还是有怪物袭来

↑基本上是和赛尔达差不多的游戏。

5人同时游戏的系统固然有其引人入胜之处，但作为RPG灵魂的游戏故事情节，却仍旧陷入了"怪物"的老套。故事讲述的还是很久以前有个美丽（美丽总是好欺负？）的国家，突然（说来就来）遭到了怪物的袭击，然后结集勇者去夺回和平。

梦幻之星Ⅱ

MD	本刊译名：梦幻之星2 归还时刻的终结			CERO A
	SEGA	8800日元	1989.03.21	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

十六位主机的力量诞生出MD首款RPG

充分发挥MD主机的实力，创造出剑与魔法、枪与机械，共同登场的SF幻想RPG。在日本家用机RPG领域开始出现下滑趋势的时候，刚刚登场的MD扮演起RPG的救世主，推出了这款集SEGA之大成的MD平台首部RPG。在MD16位机能的驱动之下，表现出至今令人难忘的美丽画面。再加上继承了前作的独特SF世界观，使得本作拥有极高的知名度，并且形成了系列。

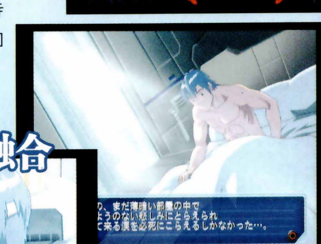
↑MD的游戏画面比FC精美许多。可惜上面的RPG游戏太少。

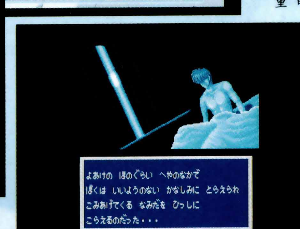


待望的王道RPG 实现幻想与SF的融合



↑游戏里的过场画面穿插了大量细致的景致图画，当初玩MD版的朋友们都要感动死了。





←MD版和PS2版的对比，PS2的复刻版画面精美，可以说是重新制作的游戏的典范。

吞食天地

FC	本刊译名：吞食天地			CERO A
	CAPCOM	5900日元	1989.05.19	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

足以震惊四座的三国志题材之RPG

以1983年的漫画《吞食天地》为蓝本的三国志题材游戏，居然是一款RPG作品。本作的突然登场，无疑颠覆了三国志游戏=SLG的常识。玩家扮演主人公刘备，为了复兴汉室而参与了三国争霸。由于游戏中武将的HP被设定成配下士兵的数量；粮草耗尽时，士兵数（HP）会减少；主人公招募人材就变成了RPG的结成同伴，所以本作完全通过RPG的系统却可以实现大规模的合战。武器屋、道具屋、军师（职业）等RPG游戏不可缺少，又与三国题材息息相关的要素，同样存在。



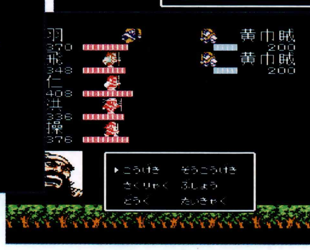
→《吞食天地》是CAPCOM根据同名漫画改编的游戏。

承汉室复兴之大业 回归义字当头之时代





↑桃园三结义的画面，刘关张三兄弟的故事在日本也是人尽皆知。



←本作和续作在中国也很受欢迎，更有日本玩家修改游戏，将主角换成曹操。

MOTHER

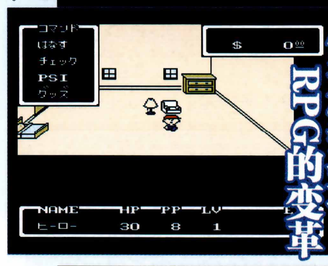
FC	本刊译名：MOTHER			CERO A
	任天堂	6500日元	1989.07.27	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

系井重里给RPG带来世界观的革命

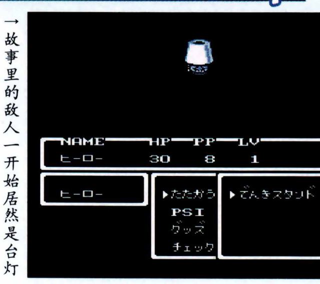


→MOTHER实际所指的就是地球。我们所有人类的母亲。

虽然本作是通过战斗而提升等级，移动范围扩大，以打倒最终BOSS为目的的正统RPG，但游戏的世界观却设定在20世纪中叶的美国社会，开创了新时代RPG的先河。任天堂放弃了玩家早已习惯的剑与魔法的传统RPG风格，却选择了美国式的青春小说。现代社会的一切，包括交通工具都在本作中忠实再现。玩家扮演一位小男孩，为了揭开神秘事件之谜，而展开冒险。本作的制作人，担当任天堂的形象策划的系井重里，向业界宣布：这才是真正的游戏，RPG游戏当然也可以这样表现。由于《MOTHER》的成功，业界也将本作的出现比喻成“RPG世界观的革命”。



任天堂王道RPG的变革



→故事里的敌人一开始居然是台灯和布娃娃之类的东西，让人费解。



↑本作的画面也是简单而细致的。

创世纪

FC	本刊译名：创世纪 圣者之道			CERO A
	PONYCANYON	5900日元	1989.09.20	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

向玩家讲述普通人如何能变成圣者

为了变成圣人，在世界中旅行的探索型RPG。通过战斗、献血等各种手段，追求高尚的品德。本作是与《巫术》齐名，是探索型RPG《ULTIMA》系列的第2作移植版。游戏目的与最终BOSS战的成败无关。修行“诚实”、“亲切”、“勇敢”、“公平”、“献身”、“名誉”、“纯洁”、“谦虚”，这8种品德，才是最重要的事情。好容易付出善行，得到了某种品德，但长久保持又非常困难。对现在人类社会真实讽刺的同时，作为高难度游戏，使当时的FC玩家也伤透脑筋。



为了找寻八种品德 毅然踏上残酷之旅

←游戏一开始的时候，要根据你的回答来给自己加算不同的能力数值。



迷宫是圣人之路

↑基本上，游戏的主画面和DQ相似。实际上，是DQ借鉴了PC版Ultima的画面，TV游戏与PC游戏是相辅相成的。



勇者没有特权 战斗要堂堂正正

←游戏的神殿是中心地点，勇士在神明和国王的指导下开始冒险。

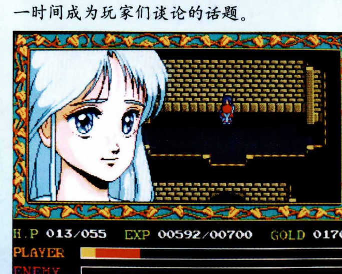
伊苏I·II

PC-E	本刊译名：伊苏1·2			CERO A
	HUDSON	7800日元	1989.12.21	
角色扮演	CDROM	日版	1人	电池记忆

人气电脑RPG两作的移植最终决定版

由于本系列中谜题的难度相对不高，而且游戏的故事情节又充满魅力，所以吸引了无数当时饱受高难度RPG之苦的玩家。本作的成长系统同样十分亲切，不只是通过打倒敌人获得经验值，只要推动一些故事情节，不通过战斗也可以达到成长的目的。这次的移植可以说顺应了当时伊苏FANS的意志，将完全分开的两作，通过中间的过场衔接，合成了一部完整的作品。本作借助PC-E的大容量CDROM，实现了全程语音，但也遭到了PC版FANS们的反对。另外，游戏中的女性NPC丽丽安，也是当年日本游戏界的偶像级角色。

↓这就是游戏的女主角，因为在游戏中的表现，一时间成为玩家们谈论的话题。



实现两作合二为一 全程语音演绎游戏



↑由于使用了大容量的CD-ROM，游戏的战斗画面也比一般的游戏要精彩许多。

↓PS2复刻版的女主角形象更加美丽动人。



揭开传说国度伊苏之谜

火炎之纹章

FC	本刊译名：火炎之纹章 暗黑龙与光之剑			CERO A
	任天堂	6000日元	1990.04.20	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

任天堂战棋游戏看家法宝开山之作

作为任天堂最早在家用机上推出的战略RPG，火纹的名字一直在玩家群中叫得十分响亮。这种俗称“战棋”游戏之所以受到大家的欢迎，一个原因就是它在欣赏性和战略性两方面都能兼顾，在游戏中，“走格”看起来是个很简单的事情，但实际上却包含有很深刻的道理。玩家需要根据不同角色的移动和攻防能力来指挥调度自己的部队，消灭全部敌人。另外一方面，由于武器使用次数是有限的，而本系列的角色死后就不能复生，所以玩这个系列的战棋的时候就必须更加谨慎。

捍卫圣火徽章的荣誉



←从《暗黑龙与光之剑》到现在的《圣魔之光石》，火纹经历了16年。

火纹之系列原点作品



→少女飞马骑士是游戏中的重要角色之一，值得培养。



→和居民对话会得到游泳的信息。

↓本作的战斗画面很简单，但是体现了一对一战斗的特色。



战棋类游戏的杰作

光明力量·众神的遗产

MD	本刊译名：光明力量 众神的遗产			CERO A
	SEGA	8700日元	1992.03.20	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

在16位主机平台上寻找黑暗中的光明

《光明力量》在某种程度上来说是SEGA为了对抗火纹系列而开发的作品。与严苛的《火炎之纹章》相比，《光明力量》的系统和难度要温和很多。游戏的操作界面更接近美式RPG，很多命令都是用图像表示的，这让看惯了蝌蚪文的玩家们乍一看还不大适应，但是适应之后却能发现这样实际上很方便操作；战场相对来说变得开阔了，敌人的能力也没那么强大，主人公和伙伴们逃跑保命的机会大大增加，而游戏中的我方角色一旦阵亡还可以复活，所以这个游戏很适合初学的玩家。



光明系列第一作

↓游戏分成剧情部分和战斗部分。必须把剧情发展完之后才能战斗。



对抗火炎之纹章的作品

另外一方面，MD版《光明力量》的画面和音乐要高出许多。但是这种领先优势并没有持续太久，在火纹系列转战SFC之后，这个系列又遇到了强大的对手。



↑由于考虑到玩家年龄层的问题，游戏里的文字还是以假名为主的，有时会有汉字出现。

天外魔境II 万字丸

PC-E	本刊译名：天外魔境 II 万字丸			CERO A
	Hudson	7800日元	1992.03.26	
角色扮演	CD-ROM	日版	1人	主机本体记忆

奇想天外震撼玩家的少年冒险物语

NEC的PC-E在发售之初，就开发了以大容量光盘为载体的CD-ROM系统。尽管PC-E的机能比MD和SFC还差一截，但是大容量载体中包含的动画和语音成了游戏的新看点。另外游戏的音乐由创作《风之谷的娜乌西卡》音乐的久石让担当，也让人眼前一亮。



↑游戏的片头是很精彩的。到了PS2时代，再次被移植到现行机种上。



→这是PS2版的精美画面。



↑冒险的地图也相应地3D化了，有的玩家认为这样的移植不如全盘按原样移植来得好。



→移植之后，游戏的场景实现了3D化，看上去更加出色。

游戏画面精美 光盘媒体容量巨大

重装机兵

SFC	本刊译名：重装机兵2			CERO A
	Data East	9800日元	1993.03.05	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

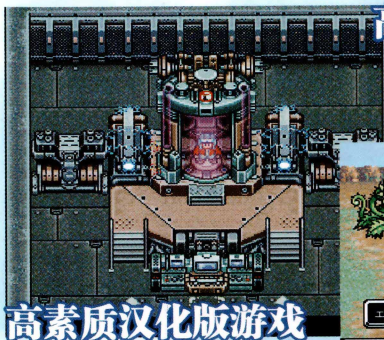
与传统RPG彻底分道扬镳的创新作

这部RPG和前面几部不同，属于完全没有延续中世纪风格、也没有魔法、MP等要素的“另类”作品。玩家们在游戏中看到的是高科技的武器与生物的结合，对付强敌时靠的是驾驶先进的战车，以及车上威力巨大的火炮和其他装备。这样一部取材于现实和科幻的作品令许多人大呼神奇，并且为之乐此不疲。1996年，南方某公司推出了它的中文版，国内的玩家们多数是从中文的版本认识到这个系列的。

↓这是FC版一代的标题画面。当时国内有许多玩家对这个系列如痴如醉。



高科技武器代替魔法 颠覆RPG的传统



↓游戏里的敌人都是高科技和变异生物，让人感觉很新鲜。



高素质汉化版游戏曾令中国玩家感动

↑本作在SFC是曾推出复刻版本，画面和系统得到了极大的提升。

特鲁尼克大冒险

SFC	本刊译名：特鲁尼克大冒险			CERO A
	Chun Soft	9600日元	1993.09.19	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

DQ4人气角色独立登场继续大冒险

CHUN SOFT为ENIX制作了5代《勇者斗恶龙》，可谓劳苦功高。1993年，它终于获得了以DQ中大人气角色开发新游戏的机会。这次它开发的游戏不再以爬山涉水为主要内容，而是要在深不可测的迷宫中进行探险。特鲁尼克是一个非常受玩家欢迎的角色，在游戏中，玩家要操纵身材肥胖笨拙的武器商人在随机生成的迷宫中探险，并且寻找稀有的“幸福之箱”。游戏里的敌人都是熟悉的DQ怪物，十分亲切。

熟悉亲切的肥胖武器商人



↑游戏的标题画面预示着迷宫中的财宝。


→主人公接受了国王委托的任务。


↓迷宫里有许多敌人，有的家伙攻击能力很高，一定要小心应付，免得前功尽弃。

随机形成各种迷宫 冒险充满不确定性

超级马里奥RPG

SFC	本刊译名：超级马里奥RPG			CERO A
	任天堂 / Square	7500日元	1996.03.09	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

水管工胡子大叔参入角色扮演游戏

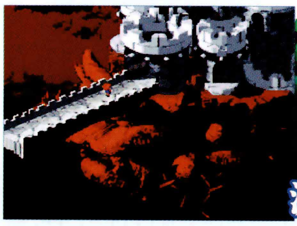
曾几何时，任天堂的超级动作明星马大叔也成为RPG的角色。这是1996年Square与任天堂合作，在SFC主机上开发的最后一部游戏。马里奥本来还是要很俗套地从大魔王库巴那里救出三天两头被绑票的碧奇公主，怎奈螳螂捕蝉黄雀在后，正当水管工与“恐龟”打得不亦乐乎的时候，一个更厉害的家伙把公主掳了去，并且威胁要破坏这个世界！没办法，马里奥与库巴生平第一次合作，展开了拯救公主顺便拯救世界的故事。游戏采用的CG技术令人惊叹。

任天堂和史氏的合作 随后就分道扬镳


←游戏中的3DCG是本作的特色之一。



→任天堂和Square合作开发的游戏，素质值得信赖。


↓马大叔又一次为拯救公主踏上了讨伐库巴大王的征程。


←碧奇公主一向是马里奥系列中第一倒霉的角色，总是被绑架。

游戏充满轻松快乐的风格

幻想传说

SFC	本刊译名：幻想传说			CERO A
	NAMCO	11800日元	1995.12.15	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

SFC上最后的辉煌 传说系列的原点



↓当时NAMCO推出传说系列的时候，采用了最先进的技术和最优秀的美工。

大容量构造精美画面


→游戏的战斗画面在SFC上也是最优秀的。


←游戏的移动画面也是仿3D的效果，比较震撼。

超级任天堂后期强势推出的大作，采用了48M大容量，导入了语音和主题歌，是NAMCO传说系列的第一部作品。以当时SFC的机能，游戏做成这个样子完全超越了玩家们的想象。当初许多玩家为了玩到这个游戏，不惜花费重金将磁碟机扩充成48M。这部作品奠定了传说系列在RPG史上的地位，并且形成了人数众多的fans群。由于本作的优秀性，NAMCO本着不捞白不捞的宗旨将本作先后移植到了PS和GBA上，最近更放出了PSP移植版的消息，一想到PS版的动画会出现在掌机上，就让人觉得很值得期待。

↓藤岛康介凭借《我的女神》在日本红了起来，为《幻想传说》做人设和插画。



传说系列最初作品

火焰的气息

SFC	本刊译名：火焰的气息			CERO A
	CAPCOM	9800日元	1993.04.03	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

独特的角色扮演游戏由嘉富康开发

由于这个系列的第一部作品的副标题是“龙之战士”，所以本作在中国也有了“龙战士”这个别名。在DQ与FF成为RPG界家常便饭的90年代初，CAPCOM开发的这个游戏弥补了当时其他类型RPG缺乏的遗憾。这个游戏在FF与DQ推出的间歇时间内上市，所以吸引了不少当时没有游戏可玩的玩家的目光。游戏的变身系统可以使主角变成喷火龙，这也是为什么本作被称为“火焰的气息”和“龙战士”的原因。

CAPCOM名作之一



←本作的副标题是《龙之战士》，所以在中国被许多玩家称做〔龙战士〕。


→故事一开始的时候主角果然遇到魔王强袭，然后是惨痛的经历。

拥有精彩画面



会变身的勇者 成为龙战士


→为什么这么多RPG里都要出现家破人亡的惨剧呢？

应该说《火焰的气息》系列作品从SFC时代开始就十分出名了。它先后转战SFC、PS、PS2等平台，并且在后来推出了GBA的复刻版，为CAPCOM创造效益。

写给生活在后RPG时代的人们

80年代是日式RPG发展最快、变化最多的时期。日本厂商在制作角色扮演游戏的时候，从简单的模仿到借鉴再到自主创新，终于使日式RPG在80年代的结尾时期确立了自己的地位，在日本和亚洲地区也形成了一批喜爱RPG游戏的玩家群。另一方面，80年代也是电子科学技术急速发展的时期。随着主机性能的提升，玩家眼前就出现了各种各样的新式游戏。当各个生产RPG的厂商将同屏显示只有8色的FC主机的机能彻底摸透的时候，游戏主机更新换代的时刻也到来了。

16Bit主机时代的到来，使生产RPG的商家和消费RPG的玩家们都看到了新的希望。然而，由于SEGA系主机历来对于RPG缺乏足够的重视，再加上当时任天堂帝国的高压政策，那个时代的优秀RPG大部分还是出在了SFC主机上。到1991年，大部分的RPG厂商都开始转战16位平台，而FC也在这一年开始迸发出最后的光芒，重装机兵、吞食天地2、FF3、DQ4……这股劲风一直持续到1992年，这对于已经步入人生暮年的红白主机来说是一种答谢，也是利用FC最后的辉煌来从玩家手中榨取资金的最终掠夺。在任天堂和各大厂商捞足一笔之后，SFC称霸的时代终于到来了。

SFC时期的RPG有如过江之鲫，虽然过多的游戏给人一种萝卜快了不洗泥的感觉，但是新FC时代延续下来的正统大厂一贯是把游戏素质放在第一位的。无论是Square的3部FF还是Enix的两部DQ，都显示出极负责的态度和相当高的游戏品质。与此同时，其他厂商也不甘示弱，开发出足够的RPG，以供玩家们选择。在SFC主机平台上，A RPG和S RPG开始形成独立的游戏类型，像《赛尔达传说》、《盖亚幻想记》、《天地创造》、《圣剑传说》、《财宝猎人G》、《幻想传说》、《火炎之纹章 圣战系谱》、《超级机器人大战》这些作品，到今天仍然被许多玩家称赞。

另一方面，虽然SEGA的Mega Drive还是以动作和射击游戏为主的，但是也有一部分厂商为了平衡RPG市场，也为MD开发了一些游戏。除了《梦幻之星》和《光明力量》之外，《英雄传说》、《梦幻模拟战》、《澎湃的电风》、《光之继承者》、《新创世纪》这些作品向玩家们证实着SEGA对于RPG游戏的态度。而PC-E借助光盘媒体的大容量，制作的RPG含有大量语音和动画，吸引了不少玩家的目光。（不过当时的光碟机读盘速度巨慢，也让不少人包括游戏的开发者们头痛不已）

斗转星移，到了1996年，随着游戏主机市场从16位到32位的转变，许多厂商离开了依然奉行高压政策，而且对N64硬件规格坚持采用卡带的任天堂，纷纷垂青于新崛起的SCE，许多RPG系列的后续作品出现在PS上。PlayStation最大的优势在于采用的CD-ROM，既保持了高容量的优点，又对光盘读取速度进行了提升。这样一来，利用CD-ROM开发RPG已经成为可能，并且得到了推广后来的事实也证明，这些公司的决策是正确的。

在抛弃卡带载体的RPG生产厂家里，Square是态度最坚决的一个。当时Square因为宣布加盟PS阵营，遭受任天堂的报复性打击，新开发的《圣龙传说》被迫以原价十分之一的价格（980日元）发售，落得血本无归的下场。Square总裁铃木尚在临走时甩给任天堂的话是：“卡带是80年代的娱乐载体”。任天堂这么做本来是想给其他厂商来个杀鸡儆猴，但是Square这只冤大头鸡的下场使更多厂家看到了屈从任天堂的后果，于是大家干脆都来个釜底抽薪，全部不再伺候顽固的山内老爷子，转投索尼新贵掌门人久多良木健的门下去了。

虽然山内一直认为CD-ROM不过是卡带游戏机的“有益补充”，但是事实向他证明，放弃了CD-ROM等于放弃了90年代末游戏主机长足发展的机会。在任天堂的损失中，RPG的流失是最为惨重的。不过一向语出惊人的山内溥依然嘴硬，竟然在公开场合表示：“现在的玩家都太不像话了，他们居然宁愿一个人呆在黑暗的房间里玩那些慢得要命的游戏。”，甚至与世嘉的高层一样宣称RPG是“无聊而愚蠢的游戏”。在RPG匮乏的情况下，这种酸葡萄心理是可以理解的。但是任天堂并不是真得看不上RPG，不然的话赛尔达传说就不会在N64上连续推出2部作品了。

与门户冷清的任天堂相比，PS的门下却是一片欣欣向荣的景象。虽然SCE并不偏爱RPG，但是RPG游戏的兴盛确实是SCE在32位主机大战中笑到最后的原因之一。到32位机时代，游戏的3D化以及影音效果的强化由于条件的成熟而成为一种趋势。在一部分RPG依旧保留2D效果的同时，相当多的作品还是选择了3D化。这种2D与3D并存的局面一直持续到PS2后期，3D游戏才在RPG界彻底站稳了脚跟。

PS时代是RPG发生翻天覆地变化的时代。一方面，主机受RPG游戏的影响而变得畅销；另一方面，在新的环境下，RPG本身也发生了变化。3D技术的引进不只使RPG变成完全立体的游戏，也使开发RPG的人冲破了过去以Q版形象示人的樊篱。FF7的角色在地图和战斗时的比例就发生了明显变化，而到了FF8时期，所有情况下的人物都是和真实一样的比例了。这种比例除了在风格复古的FF9中没有采用之外，正统的FF后续作品都采用了这种比例，一直到现在。由于游戏载体容量的突然增大，游戏的开发者有了更多的空间。这样一来以前在卡带时期舍不得使用的一些特殊效果和大段的过场动画终于可以放心地往里填了。不过因为CG容量巨大，而且制作成本很高，也不是想搁多少就搁多少的。正是由于这些华丽CG的出现，一些RPG软件才会使用好几张光盘作为载体。

到了PS2时代，随着SONY成为TV游戏界的新霸主，RPG的发展进入一个微妙的时期。一方面，PS2强大的机能为RPG制作者提供了更好的即时演算画面，使游戏中许多过场动画都变成即时的，节省了游戏的容量；而游戏的载体又变成了以DVD-ROM为主，游戏容量从3G多（D5）到7G多（D9），不一而足，不过这两种格式的DVD容量显然还是没有利用到家。但是这个时代的RPG因为多方面的原因，明显没有前几年那么火爆了。真正支撑PS2在全球制霸的游戏是FPS、ACT和体育游戏，RPG，这个为PS主机创造巨额利润的游戏类型，到了游戏业发展的新时代，居然被许多新玩家无视了，就像以前许多经典动作游戏和射击游戏被当时的RPG玩家们忽视一样。对于这种现象，不得不说是“风水轮流转”。

在PS2时期，虽然有不少大作出现，但是RPG在总体上是衰落的，其中最重要的原因是海外玩家的口味问题。在日本受欢迎，在海外却未必如此，这就是最让日式RPG厂家困惑的事实。在欧美，80年代那批钟爱D&D的老玩家们已经有许多人“退隐”了，而美式RPG中许多作品也停止开发，随着黑岛工作室的解散，美式RPG在2003年的时候基本上已经进入了“弥留”期。而西方的新玩家们喜欢的是《使命召唤》，是《战神》，是《Burnout》这样操作感和爽快感十足的作品。而日本国内的游戏市场经过2002-2003年的大洗牌，该倒的倒，该并的并，该另起炉灶的另起炉灶，以前从1980年到2000年的游戏界格局已经是面目全非了。这个时候大部分RPG开发者都在考虑怎么让这个类型的游戏继续存活并发展。经过许多人的尝试之后，许多新作逐渐站稳了脚跟。Square和Enix合并，开始共同寻找新的发展道路，而其他公司和制作小组也在寻找求新求变的方法。到了2005年，除了以前已经形成系列的游戏外，像《影之心》、《星际游侠》、《异度传说》这样在PS2平台上起步的新系列也取得了大家的认可。总的来说，虽然现在日本的主流RPG市场正在恢复，但是要彻底回到90年代那种全盛的景象，还有很长一段路要走。





闯关族的家

第一百八十六回

· In the uncertainty, you gave me life

□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

首先

光荣最近干了一件惊天动地的事情——他居然没有出战国无双2的猛将传，而是直接公布了帝国——他居然不出猛将传！他居然不出猛将传！他居然不出猛将传！他居然不出猛将传！……（以上为回音）

KOEI这次算是自己推翻了自己的公理，不知对于我们来说这算不算得上是一个惊喜。这次的Empire里会怎样处理策略要素呢？还会不会有新武器？——就算有，估计入手过程也缺乏乐趣了。

还是忍不住要再问一次，KOEI啊KOEI，你为啥不出猛将传？我们fans都心甘情愿地准备好被骗钱了，你居然在关键时刻“厚道”了一次，这实在太令我伤心了。

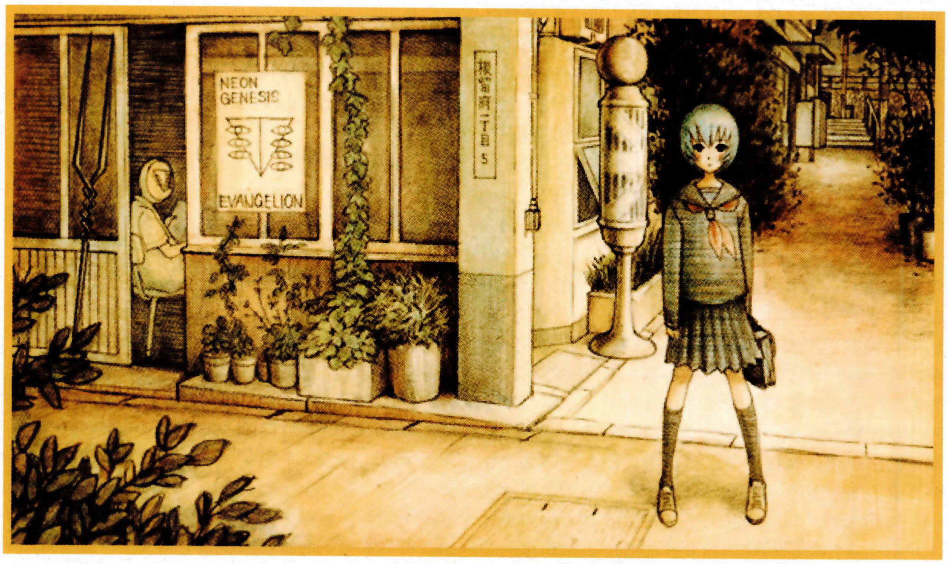
其次

最近狂喜欢看《凉宫春日的忧郁》，这次的栏头就有COS她的成分，知道这部动画片的人应该看得出来吧。我很喜欢和向往凉宫的那种个性呢，唉，只是估计自己一辈子也不会这么勇敢就是了……其实上次闯家的副标题“才色兼备、容姿端丽”也来自于这部动画片的官网，是对凉宫的“官方评价”哦，只是被叶子老实不客气地拿来借用罢了。哎，您就让我偷偷自我妄想兼陶醉一下吧，我也是人，我也有梦想……

这次家里的副标题也是典出一部动画片哦（被我稍微改动了一下），大家知道出自哪里吗？

然后

由于杂志制作档期的问题，叶子企图第一时间去电影院看《超人归来》的计划又泡汤了。算起来，这已经



是第N次休闲娱乐活动未遂，我越来越苦命了——在那一刻，叶子分明感到孟姜女、窦娥和祥林嫂灵魂附体。

本来是说好到时候跟木头和PERFECT一起去的，结果这二位比我还不靠谱儿，门票的事是不能指望他们了。哪天拉月亮一起去看吧，她是千金大小姐，想来应该会可怜一下我这苦命的寒门女子吧……

接下来

不时能收到一些与叶子讨论零的话题，限于篇幅，我就不方便在这里一一回复了，而且说得太多，难免给人以过分狂热的感觉，其实这本应是个很冷的游戏啊——我是说她的清冷、她的幽静、她的曼妙与无声……总有人问叶子玩这个游戏时难道真的不怕，要我说，我



只是觉得很美。

本来叶子一直坚持PS3出时肯定不会急着买，但如果零4真的适时公布在这台主机上，我想自己就别无选择，也没有任何理由犹豫了。我们很多人都遇到过类似这样的问题——在几样自己都喜欢的东西中只能选一种，该如何选择？说实话，这的确有些刁难人的无聊，但如果我最后只能拥有一个游戏的话，那一定会是零。

啊呀，零目前已经有三作了，算成是一个可以吗？

还有

战国英杰传的受欢迎程度远超大魔王自己的预想，最近又有读者来信建议写一下明智光秀，并希望雪飞“把他写得凄美点儿”……呃，你可不要被游戏误导了啊，历史上的光秀可与所谓的“悲情俊美”相去甚远，要是把他当时真实的画像拿给你看，估计你会惨叫出来的……魔王的英杰传是以史实为基础的讲述和评论，可莫要盼望他写出什么同人小说来。游戏会激发我们对其它事物的兴趣，不过可别忘了很多时候游戏和真实毕竟是两码事。

最后

前些天正坐在电脑前写东西，突然觉得椅子晃了几下，当时还以为是后面的同事码字码到投入之处兴奋地抽搐起来，也就没太在意。可没过一会儿就听得前边的星彩同学大喊：“刚才是不是地震了？！QQ上好多人都在说这事儿！”

这次强度一般的地震在快速吸引了很多人的目光后，又快速成为了众人嘴里闲暇时的谈资。这种轻松的心态其实也算得上不错，不过无谓紧张和恐慌固然要不得，但淡漠和不在乎的态度也并不合适。我总觉得，这场地震是一个提醒，提醒我们别忘了纪念一个并不遥远的日子——

今年7月28日，是唐山大地震30周年纪念日。三十年前的七月二十八日凌晨三点四十二分，里氏七点八级的唐山大地震爆发，它直接夺去了二十四万二千七百六十九人的生命，同时受伤人员总数超过七十万。

我想，看到这里，我们不妨低头沉默那么一会儿。

不久前的这场5.1级的地震，算是一个提醒，提醒人们不要忘了纪念，也提醒人们要保持足够的警惕。

生活中也许会遭遇到一些意外和不幸，但我们一定要努力活下去。

哦，对了

还请第185期中Game Bar文章“流血的SEGA”的作者伟岸冰尽快将自己的详细通信地址及其它相关信息告知于我，采用网上留言或者发送邮件到我的信箱purest4u@yahoo.com.cn均可以，以便我们及时发放稿费。

吃了俩汉堡，特后悔！



风林

●写此手札前20分钟，北京地区地震。无语。

●发过工资，叫上猴子、小沛和PERFECT，四人徒步到什刹海找老北京小吃聚点就餐。身为北京人，风某却是头一次正经八百地体验豆汁的乐趣，那滋味别提了，比咱《电软》得劲多了！

●本期最重要事件：短发！

●本期重点推荐：鬼武者幻魔戏本。值得大家收藏。

●虽然天气很热，但放假的各位千万不要把自己关在空调屋中。适时把自己放到热浪中去享受夏天，免得跟我一样闹得身体虚弱激发重感冒。减肥继续进行中，本期的数值是一斤半，基本上速度已经降下来了，不过一般来讲夏天是适合于减肥的，夏天反弹不容易，所以，最近有点偷懒了。

●本期还有一件重要事——终于，终于本人要开始过勤俭节约的日子了。乱花钱禁止！乱买碟禁止！打车禁止！禁止禁止禁止！！！

叶子说：对于木头的话，你要信一半儿扔一半儿，这样就会是一个明智的人了。

“买一本看一本缘分呐。写一期出一期谢谢啊！”

——广西贺州 何星光

VOICE 为什么每次寄回函都要好久才登上？是邮局的问题？还是小编们“喜新厌旧”？

From 广西百色 王晓东

半月刊嘛，又不是日报，中间出现“延迟”等现象是难免的。此外信件邮递、杂志印刷、铺货上市……这其中都是要花时间地，大家可不要把这些都“无视”了哦。所谓“喜新厌旧”用在这里是啥意思捏？叶子看不大明白啊。我突然想起了郑智化的一首老歌：“告诉我明天有几天，告诉我永远有多远……”唔，不用你说，我也觉得这个联想有些莫名其妙。

VOICE 受世界杯影响，我班大多数男生都会凌晨三点偷偷起来看世界杯，第二天上课自然是“故作沉思状”。不知电软的各位男编们晚上会不会以加班熬夜的借口偷看世界杯呢？ From 重庆 黄宏蓝

男编们我是不知道啦，反正叶子是熬夜看过几次……结果一次送走了荷兰，一次送走了德国——我真是个不祥之人……痛苦熬夜的结果竟然令自己相当忧伤，最近的运气实在是太差了。不过嘛，女王白天趴会儿桌子显然不需要什么借口。



VOICE 超G女生还是改回对话式的吧，光看长篇大论有些闷。现在很快就要高三了，心里很郁闷，从前在杂志上看高三的诉苦时很不以为然，现在自己终于感到了这种凄凉。不过，我还有更郁闷的：高三不能买电软了！那边的校区和军事基地一样，别说书摊，连只鸟都没有……邮购也不行，家里不同意，学校内老师管得严，每天往返传达室数次，连只苍蝇都不放过…… From 山东济宁 刘浩然

我会转告小沛的，不过现在超G女生中的文章都是她们自己写的，这比起对话来更容易展现出自身的特点和思想。我以前就说过，所有事情，只有自己经历了，才会明白。你现在经历着苦闷和压力，你也会在一年后去经历释放与解脱，要对自己有信心。

VOICE 184期科普园地和日文地狱都有错误！特别是科普园地，怎么排版也不知道。而日文地狱又没有结尾！认真点儿啊，不然我会以为这是盗版杂志耶！ From 福建福清 凉风强

VOICE 强烈要求184期71页的科普园地重做，有很多字被图片挡住了，看不见啊！ From 上海 冯子嘉

惭愧，那是我们的美编工作失误，不过大家看在她们彻夜加班的份儿上，还请谅解一次。日文地狱那个应该是后期处理时误打了一个回车之故，导致多了一行，最后的四五个字没有显示出来。科普园地的那个错误比较恐怖，好多字被图盖住了，不过北斗已经把整理后的全文发表在了我们的官方论坛上——www.magiczone.cn，访问后进入任何专属电软的分区都可以看到这篇置顶帖子。其实不少读者都来信指出了这些问题，在此叶子一并道谢，如果大家以后再发现我们的任何错误，不妨批评得再狠点儿。

“这年头儿，啥都不缺，就缺钱和时间！”

——广东梅县 古伟县

VOICE 刚刚考完中考正放着假，整天呆在家里，觉得生活很无聊，不知要干些什么。以前上学的时候总想着放假，而在放假时就想着上学，有时候真觉得自己很矛盾。 From 广东广州 Leon



说实话，相比起我们要经历的各种复杂的社会生活而言，上学真的是很轻松的事——叶子绝不是在站着说话不腰疼（事实上我腰椎确实不好，站得稍久些很疼的），我也是从那个时候走过来的。读书和校园生活，比起这个社会而言，是相当单纯的一件事。有时我们的确很累，有时我们的确很烦，但走入社会后你就会发现，要操心烦劳的事何止多了十倍八倍，因为那时我们要直接对自己的生计负责，不容易的事还在后头。所以放假时若有想上学的念头，不妨就将其理解成一种珍惜的心态吧。在学校里可以同周围很多人交流，与享受游戏相比起来，这同样是一种快乐。人其实是很怕寂寞的一种动物。

夜归人



待菜

●因为经常在网络上玩游戏的缘故，有时候也会用到语音工具和世界各地的玩友们聊天。本人的英语勉强还算混得过去，再加上天生脸皮厚，从来不知道“扭捏”为何物，因此经常信口开河，随想随说，说错了也毫不脸红。兴之所致，还扯着嗓子唱上两句。一日某位美国女玩友过生日，众人居然公推我为她唱生日歌。一曲唱罢，女寿星笑逐颜开，并且夸我声音“性感”，其他人也纷纷附和。虽然知道大家只是半开玩笑，不过仍然还是心下窃喜……善哉善哉。

●后来女寿星得知我是中国人，又颇有兴趣地问我“中国是什么样子”，我搜肠刮肚半天也不知道到底该怎么形容，最后只好说“China is like… China”（中国就是中国的样子）对付过去。阿弥陀佛，女施主若是再追问下去，小僧肚子里面可就没词儿了……

叶子说：这么看来星彩同学的魅力不小么，可怎么还总是在那里伤感抒怀呢？

你在炎热的天气里有什么避暑妙招？

一边游戏一边喝绿豆冰，真的很爽。（辽宁铁岭 迟达远）

静下心来，想“家”。（上海 彭一响）

就不热。（云南昆明 耿鑫）

光着身子玩游戏。（辽宁大连 丁鹏）

整个人泡在浴缸里玩游戏。（山东潍坊 逢腾）

洗澡！用冷水！一天四次即可！（山东德州 丁啸林）

到冰库里玩游戏。（广西柳州 吴锦全）

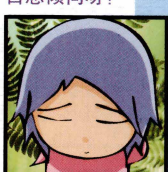
开空调啊，笨！（北京 FOX-The BOSS）

可以坐在冰枕上玩或者涂抹清凉油之类的东西。（辽宁沈阳 高卿权）



VOICE 封面，还是封面！我总觉得封面的图案不够好看，而且颜色过于暗淡，不像是游戏杂志。还有闯家似乎变成“幼儿园”了！以前很不错，每期看，可现在不太愿意看了！每次家中的来信大部分都是以“叶子姐”、“唯夜姐姐”等词开头，看得我全身不自在。还有关于叶子病情的询问，这样的信也太多了，我也很关系叶子的身体，可是不能总刊登这样的来信呀。闯家最好多一些与游戏有关的声音，我不希望把“家里的人”都变成叶子的粉丝团。还有最后一句话希望风林兄能回答一下——唯夜是不是真的有自恋倾向呀？

From 辽宁大连 孙立



啊啦，如果我说“很高兴看到这样的来信”，相信很容易被人看作是一句没有意义的套话吧。但事实上，能听到各种不同的声音，真的很好。叶子也是一个普通人，听到好话自然也会高兴，虽然我会时刻提醒自己不要自鸣得意，但有时在一些称赞过后——好比在连着看了好多这样的回函卡后——难免会有些飘飘然的感觉，会有一种志得意满的浮躁。而这时如果有一个人走出来对我说：“还有很多不合适的地方，你不要太得意。”——真的，谢谢。我一个人总会有自己看不到的、认识不到的，以及自以为是的地方。叶子个人觉得，有人鼓励、有人批评、有人喜欢、有人讨厌，这样对于自己才算是一个完整的人生，这也勉强算是我一个处世理念吧。所谓“叶子姐”，我想只是为了消除距离感的称呼吧，如果觉得别扭的话，叫我椰子也行啊。至于自恋倾向吗，你觉得呢？我们在每个人眼中，都是不同的自己。

“带着对生活的不满投入到杀敌游戏中！”

——天津 金华

VOICE 游戏玩得越多，感觉越是无聊，只有和朋友一起玩，游戏的魅力才会体现。可是现在人大了，朋友中玩游戏的已经很少了，幸亏还有一个叫闯家的地方，让我找到了FC时代的感觉。叶子妹妹，为了纪念你的名字，我把我女儿的小名称为小叶子，感动吧？这可是对你最好的鼓励哟。

From 江苏靖江 仲晓阳



什么事情都会有个审美疲劳的，游戏玩多了，心理上有时候就会趋于饱和，所谓“撑到了”，一般这种时候就让自己的心情缓一缓，从一种单一的内容中将其解放出来。所谓转换注意力正是这个道理。

不过对于游戏同乐还是独乐的问题吗，叶子个人还是更偏向于后者的，也许是个性使然吧，我一个人对着屏幕的时候，可以很放纵地笑，可以很投入地哭，可以很忘我地闹，可以很安静地看……但人一多了我的很多情绪就释放不出来了，人一多了我就要装成大家闺秀的模样——好吧我又自作多情了一次——这无疑令我憋得难受。

你最后的话，实在令我脸红呀，这个这个……其实我叫小夜子……其实我觉得一休哥更值得纪念……

VOICE 现在好像大家都在谈论下一代主机，嘿，现实点儿吧。就我国而言，还是那些PS2、NDS、PSP是主流，还是多关注我们手里玩的吧，你认为呢，叶子姐？另外提个小小的建议，那就是我总觉得电软对日本游戏很关注，却对欧美游戏报导得少而又少。即使有，也不是那些大家都关注的。举个例子，《杀手 血腥报酬》那款游戏先前一点儿报道都没有，然后就突然出了攻略……希望贵刊多注意那些欧美游戏。

From 甘肃兰州 马金山

PS2对于很多玩家来说自然是主流，就算等下一代主机都正式登台了，我们也要继续给其足够的关注。说起来现在编辑部内PSP大普及，几乎人手一台，叶子数次有把它们收罗在一起然后从窗户丢出去的冲动——没什么原因，就是觉得黑黑白白的噼里啪啦地飞出去应该挺好看的。

杂志相对更关注日系游戏是文化惯性使然，毕竟同属于东方体系，相通和共鸣会更多一些。不过对西方游戏及其文化的关注和讨论我们的确也在逐步加大力度，我们显然不会把眼光集中在一个点上。

VOICE 叶子，中考之后就没拿过笔，所以这次字都写不太好了，写得丑叶子要多多包涵哟。我晓得叶子一定会说自己的字比我丑多了，我还晓得叶子这么说有两个原因。一是叶子很懒，这么说就不用回信了。二是叶子的字其实不丑，只是为了平衡广大动笔者的心才这么说的，伟大哟，鼓掌鼓掌。

From 浙江嘉兴 李燚

你真了解我，你也一样伟大，你继承了浙江嘉兴地区悠久的文化传统，你用亲身例子向叶子表明了，我不是一个人在谦虚。

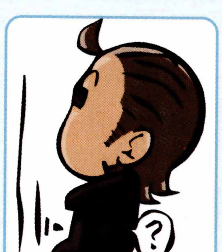
叶子虽然懒，不过还不至于因为这个原因就不给读者回信，而是的确回不过来啊。每个月叶子面对的来信数以千计，要是一一回复的话也不用做别的了……而且说真的，我的字实在不好看，一想到这种“墨宝”将会飞遍祖国的大江南北，我从楼上跳下去的心都有。人，不能丢脸到这种地步。

“看到木头穿巴西队球衣时，我想到了‘肥罗’。”

——河南郑州 王千豪



做人要有追求



著子

●7月酷暑本来就让人难以忍受，这两天看着网上的游戏新作发售表，心里更是一阵一阵地上火。《恐怖惊魂夜3三日月岛事件的真相》（7月27日发售）《SD高达G世纪Portable》（8月3日发售）《Melty Blood Act Cadenza》（8月10日发售）……全都是曾经信誓旦旦对别人说“非玩不可”的游戏，发售时间居然“撞车”到这种地步。先不提开销的问题，仅从时间上考虑，想玩遍这些游戏都是“不可能的任务”。唉，谁说七八月份是游戏推出的淡季来着……

●照例去对友人诉苦，怎知这次友人一脸正色：“好好的一个夏天，脑子里想的全是这些‘中毒者’取向的游戏，你的人生已经毁得差不多了。”……毫无反驳余地。唉，以前那些兴高采烈上海边去玩的夏天曾经是种什么心境来着……

叶子说： 说到海，还真看不出来著子原来还有这种胸怀，也许在衬衫上印上“海之男”三个字会有很不错的情调。

投入地爱一次



小沛

●《铁拳 黑暗复苏》终于入手了！从此暂别NDS，转而全身心投入到PSP当中，最终目标是至少5名角色达成“铁拳王”称号！

●接着说《铁拳 黑暗复苏》吧！之前看到公布的画面已经让小沛兴奋不已，这次实际玩到之后更是对NAMCO佩服得五体投地。可惜PSP不能接摇杆，否则就真的完美了！

●还是要说《铁拳 黑暗复苏》！实在是太激动了，目前继续修炼冯威，虽然这个家伙的实力被稍微削弱，但总体来说还是比较王道的，下一个修炼人物就是LiLi。

●……不说铁拳了，否则会被打！北京现在的天气很热，挤地铁的时候更是像在蒸笼里煎熬。自从有了《铁拳 黑暗复苏》，嘿，在地铁里也不觉得热了，时间也过得快了，就是容易坐过站……得，还是忍不住要说铁拳。

叶子说： 小沛最近对铁拳的沉迷完全就是疯狂的程度，不愧是铁拳王小沛。

大魔王复活！



雪飞

●坚持了168个小时之后，终于再次很没面子地买了手机。本来计划是尝试一下一个月没有手机我到底能不能死，结果发现自己真的很没根性……

●夏天是一个挑战自我的季节，但也是适合休息的季节，由于本人比较懒惰，所以选择了夏眠。可惜的是由于最近攻略任务，我只能尝试一下颠覆人类生活习惯：每天都是12点左右睡到天黑，然后起来工作到次日中午，这样即可以躲过夏日的高温之苦又不耽误工作，美中不足的就是回单位正常上班时的日子有点难过……

●最近荇菜的态度不太对劲，难道是嫉妒魔王的英明神武，找个机会修理他一下好了……

叶子说：魔王最近一改前段时间的颓废不振，又开始兴高采烈起来了，难道真的是因为这一部手机把他搅得情绪不宁？不过话说回来，那手机还真挺不错……

五毛钱也是钱啊



北斗

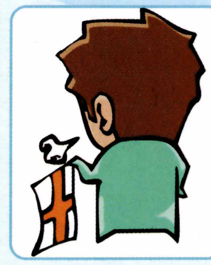
●巴法之战前曾经豪情万丈地宣称“出来混，迟早是要还的”，并为此押上了神圣的5毛钱。结果……我就不多说了。输钱事小，输球事大，北斗对法国的怨念又加深了一层，并因此在WE里用巴西狂灌法国20个球以泄私愤，真是无可救药了。

●最近因为种种很诡异的原因被某施主的奶奶御封为“文化人”，真是相当令人惭愧呢。估计听到我获此殊荣的消息后，最欣慰的就是从小学到大学、历代曾为本人的语文水平呕血三升不止的恩师们了。

●对面楼下的风水宝地在历经数次轮回之后，最新一任教主改成了“重庆美食”，祝愿这次的店面能够在短期内免去轮回之苦。

叶子说：不要愤怒，意大利已经替你报仇了，果然是拥有伟大左后卫的队伍。

前无古人，后无来者



大怪

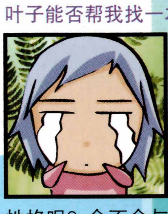
●生命在于运动，洒家懒了三年，终于在好朋友老李的带动下走进了健身房。累是真累，经常一个小时过去最后几个肩举连吃奶的力气都用上了……不过在两个星期后，大怪坚持不懈的努力终于有了不小的回报，肩更宽了，身体更壮了。更重要的是体力和精力比以前更加充沛了。一天一天眼看着自己产生体形变化真是快乐得不能行！健身房真是个好地方咧（表情美得不能行）！

●娘亲的，英格兰就这样被淘汰了，虽然他们一直踢得很不能行，但是大怪一直坚信是无能教练埃里克松的原因。可惜了这一代天才球员……我的世界杯英伦情结也到此结束了。对于巴西出局大怪也有些见解，不论实力如何，过早就成为众矢之地绝对是不明智的，就算实力再强，也不可能在围堵下最终获胜吧，何况……欧洲几大列强和其也就在伯仲之间，实在太自大了。

叶子说：大家不觉得这期大怪的手札很怪吗？——他第一次对于格斗连半个字也没提！

VOICE 最近比较烦：No.1 182期拿到学校让“催命判官”逮个正着（我的E3啊……）。No.2 听说叶子姐病后Power值已回复至全满，以前你在我心中可是淑女啊！No.3 突然看到，“TOYS第5期已售完”赫然纸上，这简直是晴天霹雳呀！我还没买呀！叶子能否帮我找一本，不胜受恩感激！

From 河南南阳 刘佳霖



沉重打击……现在的叶子很恶毒吗？看来做了一年多的家，我的性格已经完全不随自己意志地被扭曲……突然很想知道，木头在做闯家之前，又是怎样一种性格呢？会不会与我现在看到的也是完全不一样。嗯，真想坐着时光机器回到过去，看看当时那个还算老实可爱的小木头，然后拍着他的头说，乖，来，姐姐给你糖吃……

呃，鸡皮疙瘩掉一桌子，咱赶紧换个话题。

TOYS第五期卖得奇好，连编辑部内都奇货可居，叶子当初也很想要，结果月亮那里也只剩下一本了，咱总不能让人编辑自己都没本样刊留下吧……

VOICE 文字量大，不代表可读性高，众编写得累，读者看得也累。游戏铁板阵完全可以缩减，让给无双报道。还有整本杂志一半是特别策划，这么多！那还算“特别”吗？众编可以看看过去的杂志，比一比，好像比现在的更吸引人。甚至可以吸收别的杂志社的精华，现在的电软很沉闷。还有校对和排版，这是杂志相当重要的一环，不可忽略，而电软在这方面好像常出错。

电软或许不是完美的，但我希望我们可以一起让她接近完美。

From 辽宁铁岭 王宇航

我们确实需要有针对性地进一步提高效率，不只是在工作成果上，同时也需要合理地节省自己的精力。只是单纯地把字码出来显然对谁都不是一个负责的态度——自己写起来搜肠刮肚、累得精疲力尽，而意思有时却传达得不贴切，读者看得也不开心。长此消耗下去，无疑对编辑的灵感和创作力都很有影响。忙，但不能瞎忙，我们会在创意和结构组织方面特别调整的。至于特别企划比较多，其实这正是我们电软的特色，在主机过渡期尤其要注重增强自己的原创能力。



VOICE 歧视、歧视、歧视啊！虽然我们这儿地方小，可我们也是闯关族啊，可不但我写的信不登，也没见到本地的信登过，我们这的电软也卖得飞快呢。我一直在想，电软靠卖信也得赚一大笔吧。

From 江苏新沂 仲梓文

VOICE 小叶子，你一期能收到多少信啊？那么多都读完了，可以卖给收废报纸的啊。这样说，你还有回扣？

From 上海 滕颖桦



熟归熟，我一样可以告你诽谤哦，信，我一封都没卖过，每期的信件回函卡什么的不管有什么选用，过后叶子都会将它们整理收好的。现在我的两边就全都是信，前些天地震，我就差点被信埋了。要埋住一个人，大约需要三千八百一十七份信，但如果是3817个字符，相信连我的小脚趾头都盖不住——现在人均空间资源紧张，所以大家以后不妨尽量多用一些电子格式的来信或投稿，这样我身边还可以多放点儿，下次地震的时候顺便把木头也埋了。

VOICE 看现在电软的文章，至多两遍，就不想再看了。以前一本书我会看数十遍，连每个攻略在第几页都可以背出来，可现在攻略看了让人很失望，就像套数学公式一样，毫无保存价值。为了游戏而游戏，没有意思！我希望了解的是大概的故事情节，和游戏中的世界观，不是流水帐的文章！

From 甘肃兰州 何鑫

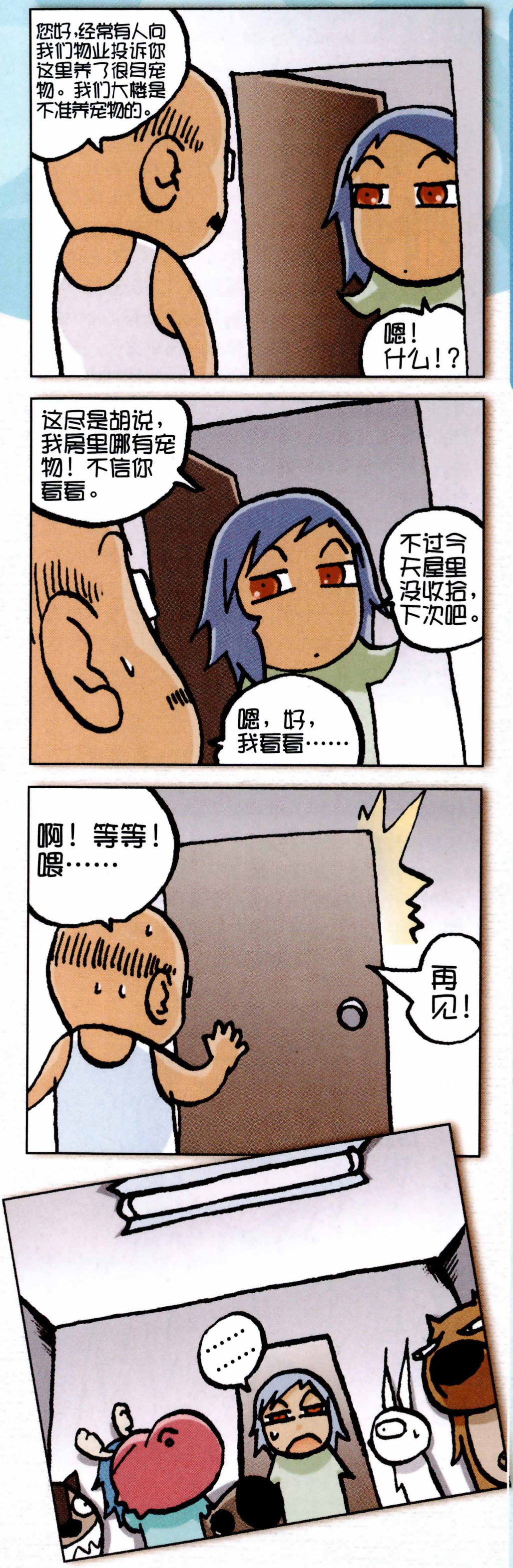
从整体来看，攻略的确是我们的弱项。但……叶子该怎么说呢，从过程来看，写攻略的编辑们在紧张的节奏中的确是努力且辛苦；不过从结果来看，确有不如人意的地方。这中间牵涉了很多问题，我们治理起来要扼着它的惯性慢慢刹车，而不能蛮横地搞一刀切。无奈，但现实就是如此。

叶子个人在此无法给你一个具体的承诺——好比从哪一期开始我们会解决这个问题，但我们希望通过逐步的努力给你一个等待下去的信心。

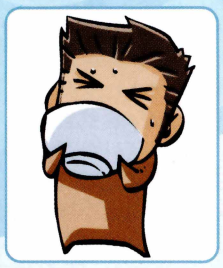
『一半游戏，一半生活，家是游戏与生活的平衡点。』

——辽宁铁岭 杨铮锐





加十分



猴子

●最近听说前门一带的著名小吃一条街挪到了什刹海，于是猴子与风林、PERFECT及小沛一行四众前去品味。好不容易才在某胡同里找到了“小吃协会”所在的地方，进去之后才发现这里排队的人居然比月初月末换地铁月票的还多！而且因为升级成“协会”的缘故，本来在街边几块钱的小吃身价也陡增了N倍，四个人只要了不到十样食物，一杯酸梅汤和一筒雪碧，居然就花掉了150大元！这和抢劫有什么区别啊！在风林的怂恿下，猴子终于壮着胆子喝下了几乎一碗传说中的豆汁。具体是什么味道我已经不想再回忆了……猴子觉得，以后要是叶子用灌豆汁这种方法来折磨不按时交稿的人，恐怕大家的工作效率会大为提高……

叶子说：要不我怎么一直就觉得猴子才是最默默支持我工作的人吗，这个主意提得简直是太好了！按凳子上掐鼻子硬灌豆汁，赞！

VOICE 攻略文字幽默感不够，希望可以有一种沉稳中的幽默感觉，这样攻略就不会仅仅被玩家视为一种工具而已。

From 广东揭西 杨润源

VOICE 赠品只能用凑合两字形容，而电击更是惨不忍睹，原先一些很有创意的栏目，怎么都数期不见了呢？现在电击我个人认为可以起到安眠药的效果，难道用一句理解就可以解决？也许是杂志工作量太大影响精力，也许是人手不够等等原因，但事实是电击真的退步了，与其凑合还不如不作！真想听听你们是如何解释的！

From 辽宁沈阳 王磊

VOICE 终于，在高考之后入手了期盼多年的PS2，75006型的价格在目前家用机市场已属于相当低的了，不过这也几乎使我的数月的积蓄消耗一空，所谓有得必有失吗。如今每天都能玩到曾梦寐以求却遥不可及的PS2大作，心里既兴奋又复杂。总之，能亲手实现自己的愿望，令人振奋。虽然E3大战带来了许多新的未知因素，但我要抱有一颗平和的心态，不必刻意追求，常回“家”看看，知足者常乐。

From 上海 戴维斌

VOICE 叶子，我对改版后的加大版电软真的有很多不满意。凌乱的排版、过多的文字量，好几次看得没了什么兴趣，像完成任务似的。编辑点评的文字介绍也过于繁琐，没有过去那样便于我们快速了解游戏的特点和优劣。

From 上海 王智盛

VOICE 作为一个左手断了的残疾人，我也想成为闯家中的一员。一年前，一场无情的车祸改变了我的一生，现在虽然无法用双手去玩游戏，但可以用心去感受游戏，去感受自己对游戏的热爱。另外，我还是个单身贵族，别的女孩是看不上我了，就让我和次世代主机结婚，生下若干人机混合的次世代宝宝吧。

From 礼轶翔

VOICE 现在能玩游戏是一种幸福，等以后老了，可就没得玩了，大家好好珍惜啊！

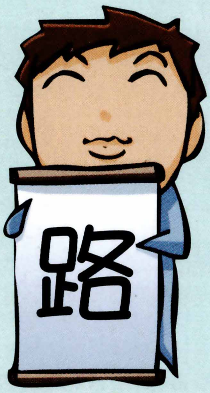
From 浙江东阳 金超

VOICE 请问一下龙哥到底是否是地球人，为什么会对游戏和游戏硬件如此熟悉，佩服！

From 广东肇庆 申柳欣

VOICE 要是经常有些剧情小说就好了，恕我直言，电软最大欠点就是剧情小说不够详细。

From 安徽蚌埠 张宇



VOICE 我是个无机族，经常去PS店玩PS2，老板的记忆卡里几乎都是我的通关记录。最近我在玩大神，可就在快要通关时，被一个小孩儿把记忆卡清空了啊！我知道后差点儿气晕过去，天啊，为什么要对我这么不公平啊！

From 贵州凯里 刘超

VOICE 希望页数增加，内容丰富，如果再夹上一两张百元大钞就更好啦！哇哈哈哈……

From 福建长东 杨榛

VOICE 我是不是太孤独了？班上的女生好像就只有我一个经常买游戏软件，她们都去喜欢明星和动漫了（尽管我也很喜欢动漫啦）。于是我只好和男生们讨论游戏，可毕竟有男女之分，连喜欢的类型也不同。男生们大部分都喜欢格斗类和第一人称射击，可我比较喜欢RPG和动作冒险类等。我很喜欢做“白日梦”，那种结合了动作和奇幻的场景总是让我遐想联翩，这也是我为什么那么喜欢最终幻想的原因。

From 江苏南京 朱信红

VOICE 前几天晚上天气闷热，本人照旧在房间内关上灯玩PSP。玩得正爽时，突然有一个黑色不明物体挡住了屏幕左上角。俺定睛一看，哇，好大的蟑螂！俺一瞬间大脑一片空白，本能地手一甩就把机器抛了出去，只见那机器和蟑螂一同在空中划了一道完美的曲线……从此，我明白了两个道理：1.挂机绳套一定要套在手腕上，别觉着不爽。2.绝对不能把蟑螂养肥。

From 上海 林竞

VOICE 记得我同桌顺手翻了一下电软，看见龙哥那粉红“河马”头后不禁大呼：“好大头的粉红色猪猪！”全体沉默后她又来了一句：“我说错了吗？”

From 黑龙江哈尔滨 王夏

VOICE 我很后悔当初改PS2，虽然可以玩更多的游戏，花更少的钱，但是相对的，自己对游戏的“挖掘”就浅了。现在的我，宁愿买几百一张的正版去细细品味，也不要像现在这样。所以我觉得，发明改机芯片的人把它作为兴趣就行了，不要成为JS们赚钱的工具。想一想，如果玩游戏的我们不自觉抵制这些，又怎么能抱怨那些游戏发行商没有关注中国市场呢？我不否认，鉴于国情，这是个无奈的事情。但是只有我们坚决不改装，也就不会再玩D版，那么市场就会好一些，而不是现在这种恶性循环。借用中国外交的一句话：“打扫干净屋子，再请客。”只有我们中国游戏市场变好，才能吸引更多的游戏发行商，他们才会信任中国市场。所以我们要抵制改机，抵制D版，为中国游戏市场的发展作出贡献。 From 江苏南京 孙涛

撒哟纳啦，WC2006



●截止7月2日，我支持的两支球队全被淘汰了，世界杯看到这个份儿上，已经没有了当初的兴奋和期待，不过这一个月还是给大家带来了许多聚会的理由。也许自己应该做个没有立场的旁观者，努力体会大赛气氛给平淡生活带来的不同，而不是计较球队的输赢。

●之前手札里叶子提到PERFECT正在为“迷失”中没有结局的悬念而苦恼，没错，为了这个我差点放弃连续看完第一季的决心。自己非常着迷于悬念电影，可又是个执着于刨根问底的人，所以看这种马拉松式的悬念片真有些自虐的意味，不过PERFECT也在努力向广大美国观众学习，以一周一集的平常心坚持看下去。

●看了好多VF5的视频录像，很佩服SEGA能够如此巧妙地把真实与华丽并存，客观地讲，TK或者DOA与VF的差距变得更大了。在这个年代，SEGA显然不是风口浪尖的人物了，但是VF5让我重新对他充满敬意。

叶子说：PERFECT其实还真没熬夜看过几次球，据他说尤其害怕点球大战，太过残酷的生死一瞬间叫看球的也难以承受心理压力。

“经过本人亲身实践，上闯家真的很难！”

——河北卢龙 何涛

VOICE 你们那里为什么这么晚才有公共交通IC卡呀，太落后了吧！俺们济宁早有了哎。对了，还有一个问题，你一定要回答我，不然我会哭哦。“恶魔城月下夜想曲”的全地图是百分之多少啊？

From 山东济宁 陈磊



北京就是这么一个混合型的城市，在这里既有发达前卫的东西，也从不缺传统和保守的痕迹，比较怪，不过对于我来说也很有味道。至于IC卡，哼，叶子还不愿意用呢——钱留在自己手里才是活的，都存卡里了哪天我要是想买游戏没钱怎么办？

这个关于月下的问题还真是够老的——你先哭吧，哭完了叶子再告诉你。答案就是——没有定论。OK你接着哭吧，哭完了我再接着说。其实如果不考虑出城的话，PS版的“标准”完成度是200.6%，而SS版的则是212.6%。不过若要是算上各种出城的话，那可就复杂了：最普通的突刺剑出城法、剑魔出城法、五百心出城法、狼冲刺出城法、读盘区出城、存盘记录时开盖刷新地图……等等，单从数字上讲，完成度刷到1000%也是可能的，不过那就是纯数字游戏了，没有太大意义。说到这里突然想到，如果月下在PSP上复刻一次，也算是一件美事。

VOICE 叶子你好，新三大主机里我最喜欢PS3，要是在日本干活工作的话，不吃不喝一月能买3、4台吧，可惜在中国只能看不能品了。唉，你肯定能第一时间买到吧，到时候在家里跟我们分享一下好吧。我最喜欢GT HD了，你喜欢不？ From 北京 董旭

不吃不喝你买主机回来干啥……拿它做汤么？我第一时间能买到与第一时间会去买是两个概念哦，一开始实在是太贵了，叶子虽然在插画里经常被画得头很大，实际上我可并不大头。

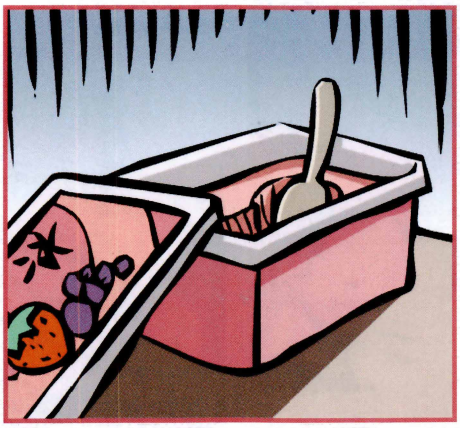
VOICE 记得有个人在之前一直吵着：“人不能无耻到这个地步。”而我现在只能无奈地感叹：“天气不能无理到这个地步！”之前还忍受着超高温闷热煎熬，转眼便被暴雨淋个透，无语啊！

叶子那边如何？北京应该也很热吧？据说还有沙尘天气，叶子可当心别被大风刮跑了，正所谓“家不可一日无主”。不过若真有那么一天，我想小沛又会华丽地登场了……

From 上海 周一晖

夏天还不至于沙尘暴，再说就算起大风，我上下班外出的时候在包里压块石头也就是了。不过这湿热反复无常的天气实在影响情绪，我恨！但说到暴雨的话，北京近来这个周末连续两个晚上狂下大暴雨，气势惊人、恢宏壮丽、雷霆万钧，就好像老天爷的洗澡盆被炸裂了一样，那水哗哗地从天上掉下来。叶子兴奋之余就想冲出去，老妈死命才拉住了我……

有叶子在，旁人休想篡位，大家就别惦记了。



VOICE 现在我最大的希望就是人民币升值，升到1元人民币=1美元，那样，我就可以用599元去买一台PS3了，多值啊……妄想中……

叶子姐可以估计一下Wii大陆行货版的上市日期和价钱么？

From 广东厦门 张思

No、No，你明显还是太容易满足了吧，要升就升到跟英镑等值才行！这样你就可以买两台，自己用一台再给我一台，妄想中……

我这个人直觉很差，凭估算说出来的话经常谬之千里——好比砍价，我自觉得已经蛮赚的价格其实还是被人宰了一个狠的；又好比预测各种比赛结果，我的命中率在5%以下，几乎等于没有。所以啊，这方面我的话实在不足为凭。神游说过他们肯定会出，不过具体日子的话，估计最早也要到明年下半年的时候了。至于价格方面实在不好说，因为Wii现在的价格弹性就非常大，而且要降价也不难，现在要跳过Wii而直接预言它的“神游版”价格，恐怕还是不太好下断言的。我曾就此事问过木头，木头曰：“水来土掩，机来钱挡，到时候掏腰包就是了。”这种气度，真令我嫉妒……话说回来，他真的是打算勤俭节约了吗？

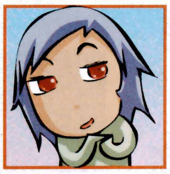
“为什么不让我回家？我在外面快热死了！”

——四川成都 唐林

VOICE 我爱钱，但我更爱“猛女”——这词是我制造出来的，因为吕布是猛男，那祝融就是猛女。我是最近才开始接触真三国无双4的，一开始呢用的是甄姬，当时觉得她很美武功又强，可后来才发现这位女士攻击范围太窄，不如那位有野性的云南妹妹更猛。要知道人是随时在变的，朝秦暮楚是人的天性，不能怪我啊。粉丝朋友们，你们呢？

有次从书上知道叶子是玩零系列的高手，真想把自家的记忆卡寄到北京去让你提取一份记录给我。

From 四川宜宾 魏薇



叶子在二代的时候是女娲爱用者，因为我喜欢速度型的角色嘛。女娲移动好，出招也是极快，甚至跟很多人物锷迫失败后仍然可以及时再出剑（当然了，问题也是其攻击范围太过狭窄）。不过可惜后来细剑就没落了，于是我开始向吕布移情别恋，关键倒不在于他如何好用，而是我觉得这个角色的招式设计与其自身气质相当切合：武勇霸气、大开大阖，KOEI好像就是有意地在做不平衡的处理，忘情地凸现吕布那三国无双的实力，这种处理无疑使我觉得非常痛快——原来我骨子里是热血型的啊……

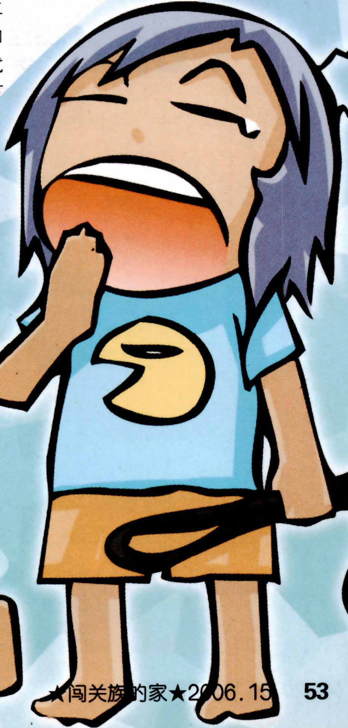
甄姬在三代猛将传里凭借着斩属性无双很是风光了一把，但的确，她的很多普通和蓄力攻击性能都不够出色，乱军之中更是痛苦。相信很多人都是冲着她的女王气质选用的吧……呃，在此正好顺便说明一下，叶子自作多情自封的这个女王称号离“传统”意义相去甚远，不是那种刁蛮霸道的类型，我是个老实人，大家别误会了。

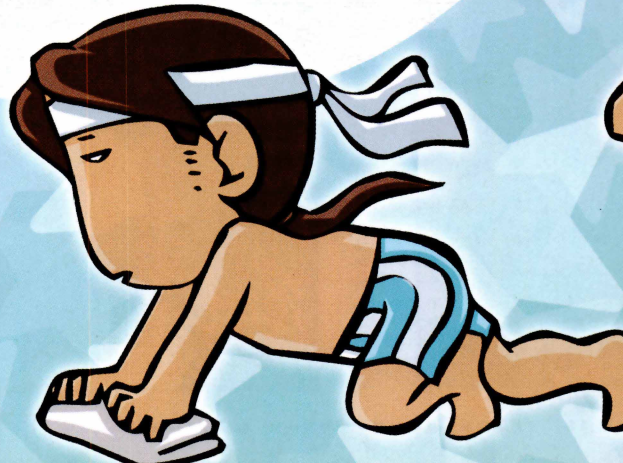
祝融是逐代被加强的人物，也许你并不知道她在二代里是什么表现——公认的“四大废柴”之一。一般来说，攻击范围窄的话就应该在攻击频率上找平衡，但当时的祝融兵刃短不说，出招也慢，再加上性能烂到不行的无双，在高难度下实在是连自保都难。不过现在的祝融确实配得上“火神”的称号了，其身上那种野性和原始的美感被光荣立体塑造得不错。

啊抱歉，作为无双fan，一下子就自顾自地说了这么多，那咱最后聊点儿别的——我是喜欢零，但这可不等价于我在游玩技术方面是高手，事实上，我更多是剧情体验派的。而且我这个人比较功利……好比前两代任务模式追求高评价后的回报却都一般（或者干脆没有），让我很是缺失动力。好在3代中拼出全S后可以购买“祭”，这个可真值！

“士为知己者死，女为悦己者容，家为爱己者存！”

——江苏射阳 陈公正

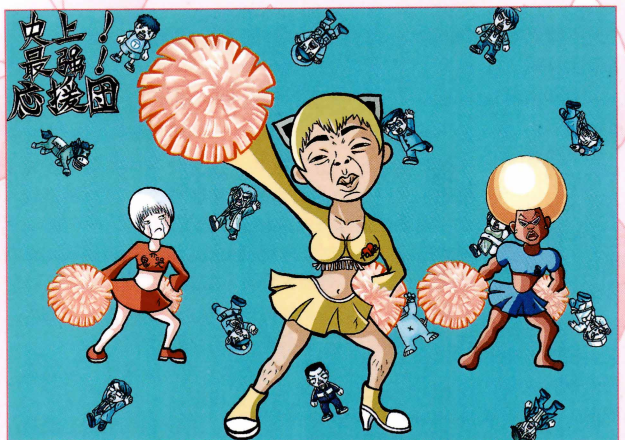




大墙画廊

这期继续上次的启事：06年第3期的谢汀、06年第5期的龚远阳，你们两个人在投稿时写的地址可能有问题，稿费已经退回编辑部了。请看到这则启事后马上联系我们，电话在目录页上。说完正事，再随便闲聊两句。现在北京的天气非常热，每天上下班挤地铁是件非常痛苦的事！实在不知道应该怎么熬过每天在地铁上的两个小时，这就是生活在北京最大的痛苦吧？好在单位的空调够狠，一个屋子里有俩！或许我更应该担心自己会不会再次热伤风？上帝保佑吧！

□责/小沛



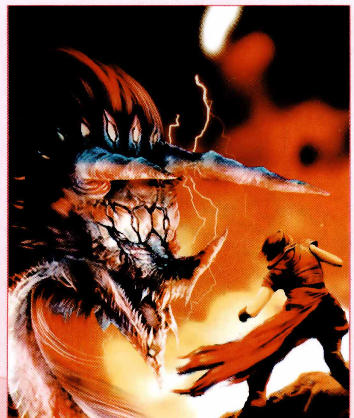
←恶搞版应援团　上海　JONY

现在流行恶搞啊！看到女版的鬼冢老师，我差点连昨天的晚饭都喷出来。

↓FF7　湖北　bloodriver

你是在画海报吗？如果把克劳德的头发染红，你觉得是不是有点像八神。



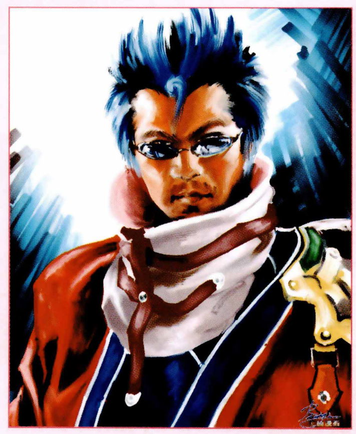


↑波斯王子斗恶龙　重庆　唐滔

你画得不像波斯王子啊。再说了，他又不是战神，这一仗恐怕是凶多吉少啊！

↓奥隆　黑龙江　白祎楠

这是你投过来最棒的一幅画了，质感很好，有那么点油画的意思了。



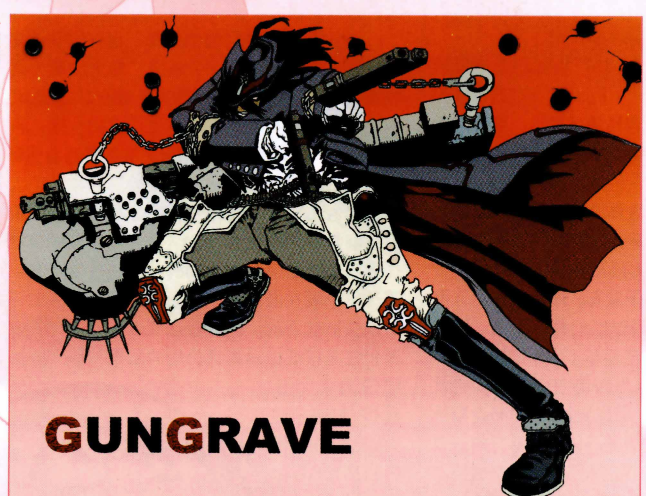


↑春丽　黑龙江　白祎楠

整体效果还不错，不过春丽的身材略显臃肿，而且脸部的位置有点奇怪哦！

→锐基　北京　宁小倩

这个游戏的画风非常硬派，同时也很另类，可以看出，你抓住其中的精髓了。



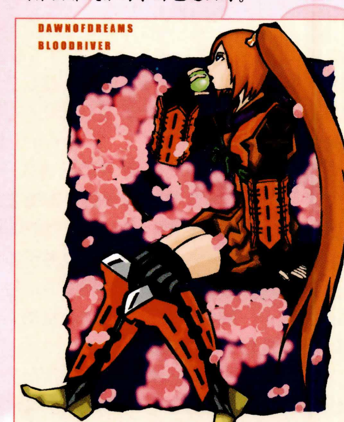


↑AYA　上海　JONY

看完你的画，我愈发开始怀念《寄生前夜》了。这个游戏不出续作实在是非常令人费解的事。

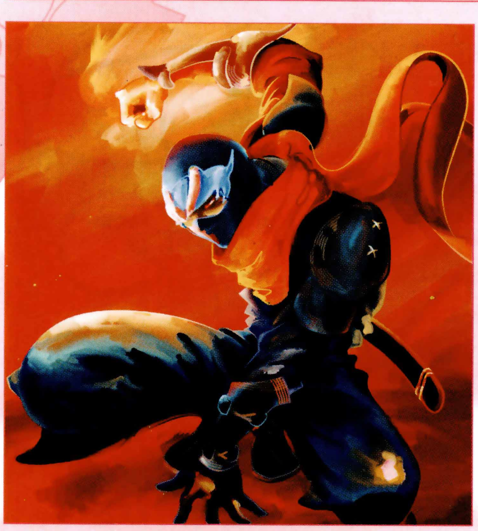
↓新鬼武者　湖北　bloodriver

柳生同学太可爱了，就是眼睛有点吓人。没想到你画非硬派的东西也这么好。



→忍者　黑龙江　白祎楠

很帅的忍者。你的作品风格好像都是比较粗犷，细节方面还是应该注意一下。



→混沌武士　江苏　灰色扶桑

小沛我一直有收集壁纸的爱好，在看到你的这幅画后，我决定将它归入我的收藏了。



投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



国外分析师眼中的PS3

新一轮的主机大战已经打响，谁胜谁负也成为了所有玩家们关注的问题。最近国外一家非常著名的调查与评估机构DFC公司发布了一篇相关分析文章，这里龙哥摘取出部分与PS3相关的段落，关心这个的朋友不妨看一看。

1、硬件厂商的品牌效应、现有的市场位置以及消费者的品牌认可程度。2、现有软件阵容，包括软件种类丰富程度、第三方软件商支持力度、独占的大作。3、在以上两个要素影响内的现有软件竞争力，也即现有软件对玩家的吸引力大小。4、除去以上因素之外、目前尚不可预知的游戏软件。5、除去以上因素之外、目前尚不可预知的游戏软件的竞争力。6、主机现在的发售价格。7、主机目前定价的竞争力。8、目前无法预测的、主机未来的价格。9、目前无法预测的、主机未来的价格的竞争力。10、硬件性能和特色、该主机所独有、不同于其他主机的特色性能。

从上述这些要素中我们可以发现，索尼目前最大的优势就是第一点：品牌效应、现有的市场位置以及消费者的品牌认可程度，相应的，对新主机PS3而言最大的弱点就是它的价格，特别是这个价格与其他主机相比时的竞争力。当然，PS3的强劲性能及其独有的蓝光媒体一直是索尼对外反复强调的卖点所在，但在DFC公司的这个要素分析矩阵之中，这一要素只占据了最后一项，对整体的评估并不能产生很大的影响。而且即使单就主机特色而言，我们也会发现PS3的这项特色与XBOX360的XBOX LIVE以及Wii的体感操作比起来并没有什么明显优势。事实上，除了蓝光和CELL，索尼并没有拿出足够能够说服“玩家”认为599美元是一个合理价格的理由来。

在DFC公司的这项评估矩阵中，游戏软件就占据了10项要素中的4项，可见一台主机能够成功与否很大程度上取决于其上面的软件阵容是否足够强大。提及游戏软件，玩家们往往会想到“杀手锏”级的作品，例如微软有HALO、任天堂有马里奥系列，索尼有DQ、FF、MGS、DMC等等，事实上，游戏软件对主机的影响确实非常重大。不过DFC的评估师们认为，游戏本身对主机的影响并非想象中的那么大，更重要的其实还是软件阵营的多样性和第三方厂商的支持力度，索尼之前成功的最大原因是因为它开拓了足够的新市场。从目前的情形来看，GTA系列登陆360不再为PS所独占，而DQ和FF这两大金字招牌也很难再说会是索尼的专利，可以说，PS3在软件方面的优势仍然存在，但正在逐步消失。次世代主机的竞争中，PS3基本上很难再延续如今一家独大的情形。

龙哥，你好！我有几个关于游戏方面的问题，想请龙哥予以帮助，希望龙哥一定要抽空解答，这些问题困扰我很久，十分心急，又无能为力。关于《大神》的问题，我在要打真·八岐大蛇（也就是第二次打大蛇之前）来到几百年之前的神木村和大剑士素盏鸣打完之后，要去偷正在河里洗澡的栉名田姬的那件白衣服，可是我怎么也偷不到，没走几步她就叫起来，不论是从河里游，还是绕着走都不成，请龙哥一定



帮忙。在玩《战神》时，打完机械牛之后，我拿了两个项链放在两个人头像上，开启了伸缩桥，跳过桥之后，来到一个断桥处，有一根绳子，底下是深渊，爬上绳子，上面有木板挡住，怎么也渡不过去，那么在此谢谢龙哥了。

（北京 张志欣）

《大神》的问题，偷衣服的情节已经引发出来了吗？已经引发了的话保持隐秘行动，不要被她发现就可以了。注意千万不要跑，要慢慢地走到衣服那里。叼起来之后慢慢地走出一段距离就可以了。《战神》的问题，我记得那处场景是两座悬崖峭壁之间有两根绳子，需要通过这两根绳子荡到对面的梯子上去，荡到第2根绳子上之后，你应该会发现：对面悬崖上挂着的那条梯子下半截是坏的，我们需要荡到上面没坏的那部分，在从绳子上荡过去快接触到梯子的时候马上按X键即可成功抓住梯子，并不算特别困难。

1、PS2上有几款“生化危机”的游戏？2、7万型PS2怎样才能玩PS游戏？3、PS2版的《乐高星球大战》的密码是什么？4、我的PS2是在今年一月份买的，1550元合理吗？（标准配置）就这几个问题，谢谢！（PS2是70006型的）

（上海 某读者）

1、如果你指的是以“生化危机”的世界观为背景的游戏的话，一共有6款：《生化危机4》、《生化危机·爆发》、《生化危机·爆发2》、《生化危机·枪之生存者2 代号维罗尼卡》、《生化危机·代号维罗尼卡X》以及《生化危机·死亡目标》。这些作品中，“正统”系列作品应该也就只有生化4了。2、这得看安装的具体改机芯片而定了，有的芯片需要特殊的操作，有的则是可以直接运行，你应该去问一下给你改机的游戏店老板。3、《乐高星球大战》中的密码非常多，这里无法一一列出，龙哥告诉你几个有点意思的密码吧：H35TUX、A725X4、4PR28U、LD116B、BEQ82H和A32CAM，具体效果你输入以后就会知晓了。4、年初的话，这个价格算是稍微贵了一点，不过没有贵出太多。

1、现在PSP除1.5版买哪一种版本最好？我这边的游戏机店BOSS说现在1.5版已无好机，是否属实？那么我想买到1.5版全新PSP应该怎么办呢？2、听说有一种小型家用的CD刻录机，可以将网上下载的歌曲刻录到空白CD里，是否属实，价格大概为多少？3、MP3格式的大神的配乐在哪里可以下载到？我在网上搜索了许多，可都只是显示出歌曲名而无法下载，恶魔猎人主题曲的名字是什么？4、为什么第179期电软抽奖的黑猫零钱袋，我一直没有收到？前几天我从邮箱里收到一个银灰色的小袋子，上面标着电软第179期，打开后里面只有一张所谓的寂静岭音乐收藏CD，更离谱的是里面半张CD都没有，只有一张硬纸包装，上面写着电玩新势力，极其诡异，难道你们弄错了？

（安徽合肥 陈文青）

1、没有什么最好不最好的，其实现在PSP从1.5版到底2.5、2.6版都已经被破解了。“无好机”是什么概念？准确来讲，全新的1.5版PSP已经很难找到了，BOSS应该是这个意思，此话基本属实。当然，龙哥的意思是全新的1.5版还是有的，只不过比较少而已，并非买不到。2、CD刻录机？牌子可就多了去了，而且现在基本上都是DVD刻录机，CD刻录机已经是快要被淘汰的产品了，价格方面非常便宜。3、这个问题嘛，请自行上网搜索，龙哥不方便回答这种问题。《恶魔猎人3》的主题曲叫做“Devils Never Cry”。4、奖品的问题，建议你打电话给负责发放奖品的邮购部详细询问，龙哥刚刚大概翻阅了一下杂志，好像没有在该期杂志的中奖名单上看到你的大名？

龙哥你好吗？好的话就回答我几个问题，我已经读高二了，我决定开始泡面生涯，因为实在无法抗拒

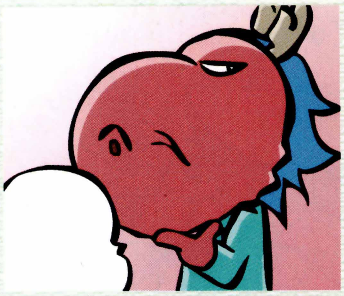


GBM那娇小身躯的诱惑，欲存钱购买GBM。1、我想知道神游GBM的标准配置是不是有另外两个多余面板？2、怎样鉴别GBM是否翻新？3、GBM会不会在一年后有大的降价呢？4、可以在电软上邮购吗？希望给予指点！

（四川泸定 袁国竟）

又是泡面攒钱购机计划啊？看来我国许多玩家都有着类似的经历呢，例如泡面、馒头加咸菜等等，天下没有免费的午餐，估计我国玩家对此是最感同身受的了吧。虽然龙哥自己曾经也有过同样的经历，不过这里还是不得不罗嗦一句，希望各位正在节衣缩食攒银子的玩家不要对自己太“狠”了，毕竟身体才是革命的本钱，为了更长远的“革命”任务，要注意适当保存战斗力。1、神游GBM的包装内部一共包括物品如下：iQue micro主机1部、iQue micro便携袋1只、产品保修卡1份、专用220V电源适配器1个、面板弹出工具1副、产品认证单1份、iQue micro面板2块、产品说明书1份以及Mini光盘1张。也就是说，标配里面有另外两个附赠的面板，你购买时可以按照这个清单核实一下包装内的部件是否齐全。2、GBM是去年下半年才上市的新机型，很少会有翻新机出现，如果你购买的是神游公司发售的行货版GBM的话，基本上是可以高枕无忧的了。3、这个目前还不好说，理论上来讲，一年之后肯定会降价的，但具体会降多少，目前来看还是一个未知数。4、不能，建议你看看当地有没有神游公司的专卖店，或是当地的游戏店中有没有的卖，实在都没有的话再考虑联系神游公司邮购。





龙哥：因为我的妹妹最近想要入手一台PS2，但我又不太专业，所以只有对一些问题来请教一下你啦！1、PS2的7万型在成都卖1200多元，那么一般会是怎么样的配置呢？2、7万型的PS2最好在哪几买，即《电玩通》上的成都报价是哪个电玩店？3、怎样辨别PS2是否是翻新机呢？（四川成都 王舟杰）

1、一般我们说一台PS2主机的标准配置，包括主机一台、电源线及AV线还有原装手柄一只，此外包装盒啊、说明书啊什么的就不多说了。目前北京地区7万型的PS2价格大致在1100元左右，成都1200的价格还可以接受。2、当地有卖的话自然在当地买是最方便不过的了，《电玩通》上的各地报价是根据当地一些电玩店的报价调查得出的大致平均价格，并非单独指某一家电玩店。3、关于PS2翻新机的问题，首先我们要明白以下几点：目前5万系列中只有极少极少数量的全新机，一般游戏店中很难买到全新的5万系列主机，5万之前的系列就更不用指望了；如今的主流PS2型号是7万系列和75系列，这里解释一下，所谓“7万系列”就是型号为“7000X”的主机，“75系列”则是型号为“7500X”的主机，最后那个“X”是用来区分各地区版本的。从龙哥所知道的情报来看，现在即使是7万系列的主机也有许多都是翻新机或是二手机，只有75系列的PS2主机由于发售时间比较短，所以基本上都是全新机。游戏店中贩卖的PS2主机应该是以7万系列和75系列为主，7万系列标配的价格大致在1050－1100元左右，75系列标配的价格大致在1200元左右，想要购买全新机的话推荐选择75系列，应该就不会有什么问题的了。

我去年入手一台二手PS2，型号好像是39001，读PS2碟很正常，能读CD，但读不了PS、DVD和PS2的D9碟，擦过光头后，D9碟能读了，但仍读不了PS，DVD碟，这是为什么？是机子坏了，还是这机型本来就不兼容PS，读PS的方法有哪些？（广西南宁 方培俊）

能读D5不能读D9？可能是光头功率问题吧，按道理讲这种情况应该是比较少见的。从你所描述的情况来看“擦过光头之后，D9能读了”，应该是因为二手PS2光头过脏以及老化的缘故。至于读不了PS和DVD碟的问题，首先你要明白，有的改机芯片本身就不能读PS碟，至于读PS的方法，比较常见的是将盘放进PS2主机托盘后按住RESET键3秒左右开机，再按2下或3下RESET键开机。

龙哥你好，你说我们是不是有缘啊，我的外号也叫龙哥儿，所以龙哥儿想问龙哥一些问题：1、我准备在暑假去打工，然后去买一台2.5版的PSP。听说2.5的PSP快破解了，那破解后会不会涨价啊？2、买了PSP后还要买些什么必备的周边呢？3、怎么分辨翻新的PSP呢？（湖北孝感 陈龙）

1、理论上来讲，每次PSP被破解之后难免会带动主机价格有一定程度的涨幅。不过从近期龙哥在北京诸多游戏店中打听所得到的情报来看，这次涨幅不是特别大，而且刷机本身也不会太贵，最便宜的刷机费用大概在50元左右，当然也有开价100、200的——据“业内人士”表示，破解之后收取刷机费是“业内规矩”（类似讨个彩头？），过一段时间应该就会不再收取刷机费了。关于“2.5版PSP破解事件”有一点特别需要加以指出，那就是被破解的包括2.5和2.6两个版本，另外这次的破解降级方法和以往的有所不同，并不是针对某一版本的PSP而特制的，通俗一点来说，并不是所有2.5和2.6版的PSP都能够通过这种方法进行降级。说到这次的破解事件，是由著名的PSP破解爱好者Dark_AleX公布的，不但有降级方法介绍还在网上发布了相关降级程序的下载。不过这次关于2.5/2.6的降级还是有些局限性的，前提是用于降级的PSP必须是之前从低版本中升级而来的，PSP出厂就是2.5/2.6版的主机是无法进行降级操作的，之前一些误操作升级为2.5/2.6版的玩家终于有机会降级了。考虑到这次的破解程序还有相当的不完善性，最坏的情况下会导致PSP直接变成砖头报废，所以龙哥建议对此有兴趣的朋友不要太过着急，等过段时间稳定下来之后再动手也不迟。2、个人认为一个大容量记忆棒再加一个专门用来携带和保护PSP的袋就差不多了，这些就足以满足大部分玩家的基本游戏和娱乐要求，屏



幕保护贴也可以考虑购买，其余的没有什么需要特别购买的。3、鉴别翻新PSP的方法，热线提及过几次，常用的手段包括检查PSP主机上的生产编码是否与外包装盒子上的一致；仔细观察主机表面的清洁状况，翻新机不论JS们如何处理，灰尘还是会比较多的。特别是小摇杆、L/R键以及其他按键的缝隙里等容易粘灰的地方；此外还可以留意PSP的液晶屏和机身上有没有指纹，旧的主机即使处理过也会留下淡淡的指纹印记，比较好分辨。

我有一个喜欢收集游戏周边的爱好，找不到的话会朝思暮想。去年我在XBOX上玩《光环2》来着，所以我想找找有关光环的周边，但没有找全，所以麻烦龙哥回答我几个问题：《光环》的主题曲叫什么名，是哪名歌手唱的？就是有一期电击收藏里的那个。上次在电软上看到有关于光环的小说，中国有吗？哪里有？多少钱？如果可以的话，龙哥可不可以帮助我弄到。《光环3》出T恤了吗？我在小道消息里看到了关于《光环3》的主题T恤的消息了，那衣服哪有卖的？会不会与光环3同捆吗？光环的电影要在2007年上映吗？我必须看，所以请龙哥告诉我一些消息，就发上这些问题。（辽宁沈阳 普类似的熊）

“普类似的熊”——“playstation”？呵呵。你问的《光环》的问题，在龙哥的记忆里，游戏中应该没有真人演唱的主题曲，游戏里那些气势磅礴且极配合气氛的曲子都是由MARTIN O'DONNELL负责制作的。另外，据龙



↑这个就是BUNGIE在其官方的购物网站上发售的印有HALO3标志的T恤式样。

哥所知，在后来推出的OST里倒的确有几首真人演唱的歌曲，比如BREAKING BENJAMIN演唱的“Blow Me Away”；你说的某期电击收藏里的，抱歉由于时间太久，我已经记不清楚具体是哪一首了，个人估计是这一首的可能性居大。《光环》的小说，国内应该有，今年五一北京书市龙哥还见到过，而且还是中文版。准确地说，应该是《光环》的开发商BUNGIE在他们的官方购物网站上推出了印有“光环3”标记的T恤，定价为17.95美元，约合人民币143元左右，个人以为这件T恤不如BUNGIE之前推出的几款好看。而且由于这款T恤是通过BUNGIE的官方网站进行销售的，游戏店老板基本不会进货，所以我国玩家很不好弄到手，除非你有在美国的朋友。电影版《光环》预计是2007年内上映，不过目前还没有官方消息对此确认，《光环》是部非常了不起的游戏，也让人对电影版充满了极大的期待，希望到时别让人失望就好。

有个问题问龙哥，《怪物猎人2》的金手指是不是都用不了？虽然想自己努力，但实在是没有时间，所以想用它加快进度，怎知一加必须码Loading就过不去……残念。另外NDSL现在能不能用烧录？应该还有降价空间吧？虽然PSP功能强劲，但还是任氏带给我更多快乐，这就是老任的厉害之处吧，就像Wii！（河北廊坊 勾云龙）

嗯，不会啊。就龙哥所知，《怪物猎人2》的金手指是可以用的。一般来讲，金手指用不了主要有以下几种情

【最强加班】



PSP专用摄像头现身

■问：有些问题小弟早就想问你了，愿龙哥高抬贵手，回小弟一封信，小弟发犬马恐怖之请，谨拜是以闻。面对读者的众多问题，一部分在龙哥热线栏目中作回答，那还有大部分问题龙哥是怎么解决的？PSP大陆有中文的版本吗？PSP版的《怪物猎人》和《实况9》与PS2版相比在哪些方面有所缩水了。PSP有摄像头的外设吗？

（浙江诸暨 章佳辉）

■答：“犬马恐怖之请”……啧，不得不佩服一下读者朋友们的创造力，虽然龙哥有些理解不能。关于给热线来信的读者问题，其实有不少都是重复的，特别是硬件或者是购机方面的问题，重复性比较高。



↑130万像素如果要真拿来当照相机使自然不够，不过拿来做摄像头倒还差不多。

对待这类问题，龙哥一般有两种处理方法，如果近几期内热线中有回复过此类问题，龙哥就会尽量避免再次刊登以免浪费页面，或者是在同类问答中挑选一个比较有代表性的出来进行回答，所以这里再次提醒各位写信给热线求助的朋友，看热线的时候多留意一下，即使没有刊登自己的名字，并不代表上面没有你想要询问问题的答案。希望即使没有写信给热线的朋友也能多仔细看看热线，这倒不是龙哥在自我宣传（笑），毕竟热线中有不少大家日常游戏或是购机等方面比较实用的知识。另外还有一些比较生僻的问题，例如FC、SFC、MD上老游



戏的疑难或是游离于热线回答问题范围之外的问题，就只能有所挑拣的回答了——毕竟热线版面有限，希望大家能理解。电软的官网网站上也是可以进行网上问答的，当然，和写信的方式一样，龙哥自己精力有限，同样只能有选择的进行回答。你是指大陆行货版PSP吗？关于这个，索尼曾经表示去年11月份就会发售大陆行货版PSP，不过至今仍然没有看到实物的影子。不过2.6版的非大陆行货版PSP倒是可以下载简体和繁体的中文补丁来改变系统语言种类。PSP版的《怪物猎人P》个人认为是做的挺不错的游戏，画面和操作感都很不错，再加上联网合作功能，是龙哥比较推荐的PSP游戏。至于PSP版《WE9》，相信玩过的朋友都会对其满屏的残像记忆犹新吧，实在是那种玩久了肯定会头晕目眩的作品。PSP的专用摄像头，已经确认有这款外设了。SCEJ前不久在东京银座的索尼大厦1楼举办了PSP体验活动，在这次活动中首次展出了PSP使用的USB摄像头，其型号为PSP-300，拥有130万像素，可以实现网络视频聊天。今年10月，SCE将会进行一次固件升级，使其实现IP视频/语音（VoIP）功能，不过最初的视频聊天是采用动态JPG的过渡方式，今后会通过固件升级进行改进。据悉PSP的摄像头可以旋转，方便用户的各种拍摄需求，而且由于PSP可以与PS3进行Wi-Fi无线通信，用户可以通过PS3令PSP无线接入互联网，这样就可以在家中的任何角落进行网络视频聊天。此外，PSP还可以当作PS3的遥控器使用以及融合到游戏应用中。目前各第三方已经开始着手开发利用PSP摄像头的游戏，而第一款支持PSP摄像头的游戏是《EyeToy: Play》，该作将于9月上市。

况：首先就是金手指码版本的问题，我们都知道，在PS2的金手指软件中，AR系列和XP系列是最为著名的两大系列，而它们所对应的金手指码格式是完全不同的。如果使用的是AR系列的金手指软件，输入的却是XP系列的金手指码，那么显然是无效的，反之亦然。另外一种常见的情况就是金手指码本身出错了，有可能你找到的《怪物猎人2》的金手指码就是错的，所以也会无效。此外，导致出现问题的原因还有可能包括游戏版本不对，例如同一款游戏，我们玩的是日版，输入的确是美版该作的金手指码，以及PS2版本不对、D版金手指光盘质量不行或是主机光头读盘能力下降等等。2、能，早就能够了。价格方面目前NDSL在我国国内的价格大致维持在1200左右，没有什么意外的话近期之内很难有明显降幅。

致龙哥：我想把手头的NDS（银色）当掉再买一台NDSL，请问现在NDS能当多少银子啊？还有，PSP会不会因为改机芯片的开发而步PS系主机的后尘啊？SONY的“小女儿”也未能幸免，真是悲哀……（北京 黄忆梅）



“当掉”啊……现在要想找到当铺可不容易了吧，再说你要真把NDS拿到当铺去典当，人家掌柜的未必识货（笑）。现在市面上全新NDS的价格一般都在一千元或是一千元偏下，二手NDS的话，根据机子的新旧成色、以及收购你那家NDS的游戏店老板的“人品”，在价格上会有比较大幅度的波动。龙哥因为没有亲眼目睹你机子的外形，你也没有详细描述过，所以无法给出你一个比较确定的参考价格，希望你能参考龙哥上述几句话，结合你NDS的具体情况自己估出一个大致的价格来。至于所谓“PSP改机芯片”，从目前的种种PSP破解方法来看，仍然是通过更新固件或是用软件刷机的方法来实现将PSP降级、从而实现类似于“PS2改机”的效果。不过最近听闻国外有一个破解小组在网上开发出了专门用在PSP上的破解芯片，并在网上放出了专门的视频加以证实。从这段视频来看，这则消息的确有可能是真的。这样一来，相信不用多久，我国就会出现这款芯片的“D版”，到时候PSP这款掌机差不多就可以算是真正被破解了。其实，如果PSP真能被像如今的PS2那样轻松破解且成本低廉的话，相信其实倒是许多玩家心理所想要看到的吧，呵呵。

马上要到暑假了，我准备了一系列的购机计划，但总觉得不尽人意。对了，我想问一个专业性的问题：前几期都说PSP在中国大陆的都为水货，我的问题是什么是“水货”？是假货吗？为了节省邮票和信封的额外开支，也为了我的攒钱计划，就顺便再问一些问题。1、次世代主机即将上市，PS2还有购买必要么？2、我比较喜欢赛车游戏，能否介绍一款廉价实用的方向盘？3、GBM与NDSL（或IDSL）哪款看电影不错？4、IDSL会在几月份上市（估算也可）？5、在电玩通后的报价商家处邮购是否可靠，是寄钱过去，还是邮钱？请龙哥一定要回答呀！（四川绵阳 马骁）

关于“水货”的问题，好像不少玩家朋友一直都搞不太明白它的真正含义，这里龙哥就再次解释一下吧，希望大家看过之后能明白什么是“水货”。首先我们要知道，水货并不是假货，也不是组装机、翻新机等等。按默认定义，水货主机是指由国外、或者是港澳台地区没有经过正常海关渠道进入内地市场的主机。所谓水货主机其实就是本应销往其它国家或地区的机器，在偷逃了关税后进入国内市场进行销售的主机；简单点说，水货主机就是没有通过正常渠道报关和交纳税项的主机。因为以前全部是用船偷运过来的，所以后来就简称为“水货”。在我国市场上贩卖的主机，除了神游公司发售的行货主机和之前索尼发售的大陆版行货PS2之外，其他所有那些日版、美版、欧版、港版、台版等等版本的主机都不是硬件厂商在我国大陆地区正式发售的行货，所以我们通常能买到的主机，差不多都是“水货”主机，不过水货主机的质量和国外的行货是一样的（因为我国的“水货主机”实际上就是国外的“行货主机”），只是没有厂商提供相关的售后服务保障而已，不过这一点上，我国不少游戏店倒是或多或少的起到了“售后服务保障”的作用。1、次世代主机、性能强大但未来一段时间内都会保持高价且软件阵容相对贫瘠；PS2、目前性能基本够用且价格低廉软件阵容非常庞大，如何取舍，请自行定夺。2、PS2赛车游戏专用的方向盘都不便宜，个人认为罗技的产品质量很高，不过价钱方面也相当贵。如果想购买比较廉价使用的方向盘，你可以考虑WingForce或是北通公司发售的产品，这二者价格相对要低上不少且性能也还算不错。3、说老实话，龙哥建议你不要真拿GBM或是NDSL当PSP使，用其看电影效果虽然也还勉勉强强，但要真拿这当回事来较真的话，估计不会让你太满意。另外，看电影的效果与使用播放软件的种类以及转换格式、压缩比等都有很大的关系，即使都是用NDSL来进行播放，也会有比较明显的差别。4、IQUE已经于今年6月29日正式发售，官方定价是1199元，不过各地的实际销售价格可能会有比较大的浮动。5、在电玩通上刊登广告的商家，我们一般都有比较可靠的诚信保障体系，基本是可以放心的，如果你遇到什么问题也可以向我们的投诉电话反应，我们会给你提供满意答复的。至于具体的邮购付款方式等，你应该去询问具体的店家。



每次来光顾龙哥生意，可你总是没空，就几个小问题，龙哥有空的时候帮忙解决一下就可以了。1、《孤岛冒险·迷失之蓝》中制作东西时，那砖块怎么做才能不漏掉？2、在捕猎区有弓箭，为什么射不死猎物？3、涨潮和月圆时在河中和海中，什么时候可以钓到平时钓不到的鱼？（山东聊城 侯伟）

1、“那块砖”？哦，明白了。制作东西的时候，屏幕左侧不是有一条相连的横线和竖线吗，会有一些印有图案的方块从左侧的横线处开始往右移动，你说的“那块砖”应该就是指的这个吧。当这些方块在横线上向右移动时，我们要做的就是抓紧时间看清楚其上面的图案是什么，可以将这一过程称做是“预读”；之后当方块从竖线上开始往下掉时，我们就需要在屏幕右侧的方形区域里画出这些方块上显示的图案，这样才行。初上手的玩家很容易在这里失败，龙哥介绍你两个小诀窍：画图时的动作一定要快，动作幅度要小，我们只需画出图形样式即可，同样一个符号，画大画小的实际效果是一样的，但画图花费的时间可就不同了。还有，游戏里不是提供有“中断存储”的功能吗？制作东西前可以先存个档，万一失败了关机重来即可。2、制作弓箭时最好加上羽毛，这样会使得准确度有明显的提高，其实这个小技巧在现实生活当中也是同样有用的，给弓箭加上羽毛之后有助于提升箭只在射出后飞行时的稳定性。用弓箭可以攻击动物，但并非所有的动物都可以一箭射死的，比如大型动物一定要被陷阱抓住再用弓箭才行，只有小型动物才可以一箭射死，估计这就是你为什么射不死猎物的原因了，多半你喜欢专宰个头大的吧。按照我说的这个办法去做，就能搞定，当然，如何制作陷阱也是一门技巧，这里就不再赘述了。3、鱼的种类与垂钓的地点有关，河流的不同地段种类也不一样（比如上流钓的鱼一般会比较大），还有和时间也有关，晚上去钓鱼的话有可能会钓到珍贵的鱼。



↑KONAMI的“孤岛冒险”系列在掌机上颇为有名，是不错的求生冒险题材类作品。

米花通信

Vol. 33

主持人：小沛

原来史克威尔旗下的大作真的是非常多，以至于有不少经典作品都无暇去开发续作了。在PS时代，《寄生前夜》就是这样的一款曾经无限辉煌，却最终被人遗忘的作品。估计那个时代的玩家都不会忘记这样一个好游戏，也都曾期盼过第三部的到来。我们这期米花倒是不太想要重温这款游戏了，因为大家都很熟悉，至于《寄生前夜》的小说呢？想必读过的人还是少数吧。电影呢？本期栏目中，咱们就用另一种方式来怀念这款经典的作品吧。

永远的回忆——寄生前夜



《寄生前夜》最初就是日本作家濑名秀明的一部科幻小说，这部小说在第二届“日本恐怖小说比赛”中获得了冠军，其发行量达到140万册，打破了日本国内同类小说的销量纪录。1997年Fuji TV Network购得版权，将这部小说又拍成了电影，由三上博史叶、月里绪菜及SMAP成员稻垣吾郎等主演，由于小说的大受欢迎，这部影片在上映之际也受到了较大的关注。

在此之后的1998年，史克威尔公司将这部小说改编的游戏再次获得了巨大的成功，成为当时游戏界注目的焦点。在当年所有游戏软件的销量排行中位居第六，达到99万4420套，是史克威尔当年市场主打的作品。该作讲述在曼哈顿发生了变异线粒体生物攻击人类的事件，纽约第17警局的年轻女警探AYA无意间被卷入其中……本作的战斗系统比较独特，是一款半真实时间制的RPG游戏。其剧情的扑朔迷离渝紧张的节奏、精美的画面以及新颖的作战系统吸引了相当多玩家为之着迷，而且游戏中丰富的武器和道具，武器改造的多向性以及隐藏关卡都极有吸引力。其第二款作品虽然明显有抄袭《生化危机》的嫌疑，但在游戏的系统上依然有着自己的特点，也算是比较不错的一款游戏。但是之后的几年里，这个系列莫名其妙地消失了，谁也不知道何时才能重见该作品后续的辉煌。



并非无稽之谈的小说

《寄生前夜》这本书在日本当代科幻小说中的地位是不言而喻的，其作者濑名秀明不但凭借这部小说赢得了第二届“日本恐怖小说大赏”的冠军，而根据小说改编的电影和游戏也取得了极大的成功，从而使濑名秀明一跃成为日本现今最有人气的科幻小说作家之一。

这部轰动了日本科幻界的小说，以位于仙台市的日本东北大学药学部及其周围环境为舞台，讲述了一个充满悬念和惊悚的故事。小说的男主人公永岛利明是在某大学药学部任职的生物化学学者，他的研究对象是线粒体。有一天，永岛利明的妻子圣美在一起神秘的交通事故中变成了“脑死者”。由于圣美生前曾经在肾脏捐赠库登记过，她的肾脏被移植进了一名叫作安齐麻理子的少女体内。另一方面，由于无法接受妻子死亡的事实，永岛利明取出了圣美的肝细胞，将其命名为“Eve”，并加以继代培养，以期圣美能以细胞的形式继续存活下去。然而，让人始料不及的是，沉睡在“Eve”中的线粒体却在伺机利用安齐麻理子发动一场恐怖的“反叛”……

《寄生前夜》虽然获得了恐怖小说大奖，但它本质上是一部科幻小说。小说中不仅有大量对实验和手术过程详细而精确的描写，而且整个故事情节都是围绕着“坚硬”的科技内核展开的，显示出了作者严谨仔细的创作态度，以及深厚扎实的生物化学和医药学功底。具体地说，《寄生前夜》的故事是建立在下面四个科学理论基础之上的：

1、线粒体共生起源学说，即细胞器官的内共生起源学说。该学说是一种关于真核细胞起源的假说，现在已经被学术界普遍接受。其主要观点是：好氧菌被原核生物吞噬后，经过长期共生变成了线粒体；而蓝绿藻被原核生物吞噬后，经过长期共生变成了叶绿体。

2、分子进化中立学说，即生物进化中性学说。该理论最早由日本遗传学家木村资生于1968年提出，其主要观点是：大部分对生物种群的遗传结构与进化有贡献的分子突变在自然选择的意义上都是中性或近中性的，因而自然选择对这些突变并不起到筛选作用。

3、“线粒体夏娃”学说。该学说根据线粒体DNA的遗传特性推论，现今所有的人种都来源于20万年前的一位非洲女性，并且根据亚当和夏娃的神话故事，将那位非洲女性命名为“线粒体夏娃”。

4、“自私的基因”学说。该学说最早由英国科学家理查德·道金斯于1976年提出，其主要观点是：基因的本质是自私的；它们控制了生物的各种活动和行为，目的就是为了使基因本身能够更多、更快地复制；只要能达到这一目的，基因是无所不为的。

以上这些理论综合在一起，便构成了《寄生前夜》的主题：线粒体并不是与细胞核“共生”的，而是故意“寄生”在细胞里，其目的就是为了将自己的基因遗传下去。所以，《寄生前夜》可以概括为一个描写线粒体“反叛”细胞核的恐怖科幻故事。

1998年，日本史克威尔公司在PlayStation上推出同名动作RPG游戏《寄生前夜》。尽管游戏中的故事发生在原作小说之后，而且地点是在美国，但根本的科技内核与主题并没有改变。凭借其紧张的剧情、精美的画面和新颖的战斗方式，该游戏吸引了相当多的玩家为之着迷，被奉为PS游戏的永恒经典。1999年，史克威尔又推出了《寄生前夜2》，这款游戏无论在背景贴图还是在CG动画上都达到了当时PS游戏的最高水准，但终究因为与原作的感觉相差越来越大而不再被人们看好。

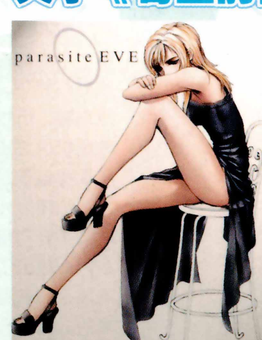


《寄生前夜》的生父



濑名秀明，1968年1月17日出生在日本静冈县静冈市葵区，本名铃木秀明。他毕业于日本东北大学药学部，拥有博士学位。1995年，濑名秀明的长篇处女作《寄生前夜》（パラサイト・イヴ）一鸣惊人，获得了第二届“日本恐怖小说大赏”。1996年，他从东北大学获得了药学博士学位后，濑名秀明担任了宫城大学护理学部常任讲师。1997年，濑名秀明又凭借长篇小说《脑谷》（BRAIN VALLEY）获得了第十九届“日本科幻大赏”。2006年，濑名秀明被聘为东北大学工学部教授。从1995年出道至今，濑名秀明总共出版了十部长篇小说和短篇小说集，其创作数量和质量都维持在较高水平之上。现在，濑名秀明已经是日本科幻界最活跃、最具代表性的作家之一。

关于《寄生前夜》的电影



相比游戏，《寄生前夜》的电影则最为忠实于原著，其故事基本和原著一样。该片结合了科幻、恐怖、爱情和悬疑等要素，其中特技方面更是采用了全球首创的VFX技术，将传统特效技术与数码化特效相结合，并将CGI三次元CG与DIP二次元实际影像混合使用，造成栩栩如生的特技场面。电影中液体状圣美（叶月里绪菜饰）和人体着火那几幕，正是上述特技效果应用的典范。

其实说来惭愧，小沛到目前为止也没有看过这部电影，所以介绍的文字也仅仅只能说个大概。这期米花的主题灵感就是来源于本期《大墙画廊》中的一幅作品，看到了久违的“AYA”后，莫名觉得好像应该写点什么来纪念一下这个已经逝去的经典。欢迎看过这部电影的玩家来和小沛交流一下，而我在今后的几天里当然要想尽办法去把一代的游戏找出来再通关一遍！

超G女生



Profile 姓名：王璐珈　昵称：妞妞　英文名：Mary　年龄：15　身高：164ｃｍ　籍贯：北京　职业：学生　爱好：游戏、电影、听音乐　性格：开朗　喜欢的游戏类型：恐怖、冒险、RPG、动作　讨厌的游戏类型：无　游戏年龄：10年

游戏带给我快乐

《电软》的读者们，大家好，中考结束了，和我一起经历的考生们，终于可以开开心心地玩儿游戏了。老爸终于让我和《电软》的读者见面了，希望大家喜欢我。我跟同学说了，我要参加《电子游戏软件》超G女生的栏目，同学们特别兴奋，都吵吵着要买电软，去看看杂志里的我是什么样。小沛哥哥，我这算不算给《电软》做广告？记得给我报酬呦。

我从很小很小就看老爸玩游戏，我记得那时候，老爸玩的一种叫《魂斗罗》游戏，那种黄颜色的塑料盒，插在一个红白相间的小机器上，老爸拿着一个带线的小塑料板，眼睛盯着电视，手指不停地按动，电视上出现了小人拿着把枪，枪口喷着红点点，不停地蹦蹦跳跳，给我留下了深刻的印象。从那时开始，我就喜欢上了电视游戏，虽然现在网络游戏非常普遍，但我对电视游戏情有独钟。等我上学以后，老爸也带着我一起玩儿游戏，从那时起我也认识了老爸经常买的《电子游戏软件》，以及后来的《掌机迷》、《电玩新势力》、《动感新势力》、以及杂志社出版的各种增刊。

说实话，小沛哥哥，我感到非常非常幸福，有一个爱游戏的老爸，所以我能拥有很多游戏主机，我玩过，MD、土星、DC、PS、PS2、NGC、GameBoy、GBA、GBA SP等等。看到《电软》杂志里别的玩家，为了玩上PS2等各主机（含掌机），要辛苦的攒钱，还要买上喜欢的《电软》，这些费用我都省了。上了初中以后，我玩游戏的时间相应的少了很多，因为我要面临人生的第一次选择——中考！但《电软》杂志我每期都要看。



游戏中的点点滴滴都值得用心去体会！

“生化”情结

在我7岁的时候，老爸买了一盘叫《生化危机》的游戏，当把盘放进主机的时候，画面出现了经典的回眸一瞥的影像，《生化危机》系列等冒险游戏便是我最喜欢的游戏类型。在玩《生化1》的时候，一扇一扇的门被打开，不知里面出现了什么怪物或僵尸。看着老爸浑身起着“小米儿”，不停地过关斩将，老妈紧张得蒙上了眼睛。有时候，老爸去上班，老妈在家也拿着手柄在通关，有时被游戏中的谜题卡住了，就去游戏店问其他玩家怎样过关，非常有意思。9岁的时候，我就可以手持麦林枪，驰骋在《生化3》中，无所畏惧了。当我看到《生化危机十周年纪念》特刊时，我对生化危机系列有了更深的了解，她那动人的剧情，美妙的音乐，紧张的情节，丰富的场景，凄惨的僵尸，无辜的村民，可怕的怪物，怪异的猎犬，费解的谜题，强大的武器，众多的道具。机智勇敢的S.T.A.R.S战斗小队，勇敢的克里斯·雷德菲尔德，漂亮的吉尔·瓦伦蒂娜，可爱的瑞贝卡·钱博斯，睿智的里昂·S·肯尼迪，胆大的克莱尔·雷德菲尔德，敏捷的艾达·王，阴险的阿尔伯特·威斯克，可怜的阿尔弗雷德·阿希福特、阿蕾西亚·阿希福特兄妹等等，深深地吸引了我。我想，一部制作精美的游戏，里面包含着众多制作人的辛勤的汗水和聪明智慧，通过他们的劳动，包括：片头画面的设定、背景CG及设定、角色设定、静态背景画面，隐藏服装的设计、怪物3D建模，电影似的设计手法，原稿再三修改和揣摩，最终呈献给广大玩家，一部又一部精彩绝伦的游戏——《生化危机》系列。后来CAPCOM公司的许多作品我都非常喜欢，如《鬼泣》、《鬼武者》、《恐龙危机》，《生化危机》改编的电影我也很爱看。

冒险题材的游戏，我后来又接触了TECMO公司制作的《零》、《零—红蝶》、《零—刺青之声》，她那日式的风格，使我体验到另一种恐怖的感觉。当我手持着老式照相机，穿梭在恐怖、灵异的村庄，悲怨的幽灵，悲惨的仪式，无助的姐妹，苦难的村民，让我没有了杀僵尸的痛快感了。当妹妹双手按在姐姐的脖子上，凄美的乐曲回荡在耳边，一只红蝶飞向天边，妹妹苦苦的哀求，没有回应，只有孤独、无奈的等待。告诉小沛一个小秘密，老爸玩《零》时，关底打BOSS总是过不去，就让我去打，并许诺通关后，请我吃麦当劳，我只打了两次就Win了，怎么样？我很棒吧。上学的时候，和班里的男同学聊起游戏，他们玩儿《零》时，都害怕得不敢进行下去。我说《零》系列三部游戏全部通关，他们都不相信。老爸说，《零》这个游戏，让人联想到日本的恐怖电影《午夜凶铃》。KONAMI公司的《寂静岭》让我尝试了西方的伦理，只是她所表达的意境，我体会得不深，只是通关而已。



RPG类型的游戏，我最喜欢《最终幻想10》了，尤娜是我的最爱，她漂亮的舞姿，优美的歌声，吸引着我。有关《最终幻想10》的一切图片、音乐、书籍我都喜欢收藏。其实包括《王国之心》、《樱花大战》、《真三国无双》、《马里奥》系列、好多的掌机游戏，我都喜欢，再这就不一一列举了。



加入到闯关族的行列，我就是超G女生！

虽然游戏可以带来欢乐，但不能沉迷在游戏之中，生活是丰富多彩的。我要把更多的时间用在学习上，因为，学习也是快乐的！老爸拿玩儿游戏举例子，第一遍对剧情了解个大概，玩儿第二遍、第三遍，游戏的各种难度都可以打通，攻略也不用看了。学习也是一样。知识是我们拥有的最大财富，愿大家都能够快乐生活，快乐学习，快乐工作，快乐游戏！



让一些不开心都被愉快的游戏打跑吧！

报名方式：每周一至周五，上午9:00到下午5:30，致电《电软》编辑部，找小沛即可。电话：64472729转412。

本栏目文字仅代表作者观点，不代表本刊立场。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

朝仓义景是百年名门朝仓家的最后一代家督，也正是因为他的无能导致了朝仓家的灭亡。而浅井长政这样的青年英雄之死也跟朝仓同盟有很大的关系，更让后人为长政觉得不值。如果他生在和平时代，也许还能继续维持家运，但可惜在战国时代他没能找到正确的方向，结果最后只能自杀身亡。 □文/雪飞



Vol.15 服饰华丽的战国昏庸大名之首—朝仓义景！衣着华丽也是他的特点之一。

被抛弃而孤独地走向灭亡——朝仓义景

错失良机，昏庸义景

朝仓家原与一心拓展佛国领土的一向宗不和，但义景时代时与一向宗和谈，自此朝仓家与一向宗关系密切。1567年11月，义景遇到了改变人生甚至改变历史的最大的机会——已故将军足利义辉的弟弟义秋（义昭）到访越前一乘谷。两年前，前任将军足利义辉因三好、松永党的袭击自杀，在奈良一乘院的义秋立刻逃亡，之后一直辗转于近江、若狭等地。

来访者是前将军的亲弟弟，朝仓义景自是大喜过望，一连数日不断召开赏雪、赏花等欢迎宴会，并为义秋举办了元服仪式。（此时，义秋改名为义昭）尽管如此，义昭并没有满足。因为义昭的目的是在义景的帮助下上洛，登上将军的宝座。虽然多次劝说义景尽快出兵上京,但义景却百般推脱，终日沉迷于酒色中，迟迟没有任何行动。随后义昭离开了朝仓义景的领地，来到了歧阜投靠织田信长。信长立刻准备上洛，并最终将义昭捧上了第十四代将军的宝座。

姊川残败，命运转机

信长要求义景一起上洛，但高傲的义景没有响应，而且还表示出了对信长的鄙视。愤怒（或者可以说是装出愤怒）的信长在畿内平定后，于1570年亲率三万大军攻向越前。仅用一日信长大军便攻占了手筒山城，金崎城也即将被织田军攻略。此时朝仓义景终于坐不住了，可惜的是一看到织田大军便立刻逃回了一乘谷。义景是染上了京都软弱的毛病吗？还是因为天生胆小？总之义景一生都没有出现在战场的前线，因此部下也毫无士气，可以说义景跟本没有资格做战国的武士。

此时，信长妹夫的浅井长政突然叛变，率军向信长背后袭来。信长军立刻陷入了前后夹击的苦境，信长不得不率部撤退。当然信长不可能就此罢休，两个月后朝仓・浅井联军二万士兵与信长・德川联军三万五千人在湖北平野激战，也就是“姊川合战”。而在这关键时刻，义景竟然将总大将之职交给一族的朝仓景镜，自己却躲在一乘谷中……

众叛亲离，义景自尽

姊川合战战败后，义景的命运急速转变，朝仓家也迅速没落。1573年，信长率军包围浅井长政居城小谷城时，朝仓义景率领二万士兵前往救援。8月10日，义景终于赶到小谷城，与信长的大军对峙，可惜的在开战前朝仓军已经失去了战意。由于朝仓义景没有领导力也缺乏德望，前波吉继等有力的部下纷纷叛变投靠到信长一方。因此可以说在战斗前已经决出了胜负。



信长向朝仓军的据点大狱城发起了试探性的攻击，守卫城池的五、六百士兵几乎没有抵抗便放弃了城池。同夜丁野城陷落，位于田神山的朝仓军本阵的士兵看到狼烟后军心动摇。虽然朝仓军赶到战场，但是由于士气低落军无战心，朝仓军只得在一场像样的战斗都没打的情况下迅速撤退。

信长方的士气高涨，有如出山猛虎，负责追击朝仓败军的又是柴田胜家、前田利家、丰臣秀吉等名将；而朝仓方则毫无斗志，士兵们只想迅速逃离战场，朝仓军的有力的家臣纷纷战死，士兵也四处逃亡，陪伴在惨败之后义景身边的只有四、五名家臣。虽然在15日夜义景逃回一乘谷，但却可以说他的命运已经到了终点。

16日义景带领侧室十余人出城，寻求大野平泉寺的庇护。但平泉寺的人们畏惧织田信长，拒绝接纳朝仓义景。最后一门的朝仓景镜也选择了背叛，义景迎来了自己悲惨的末日。

19日，景镜建议义景从大野的洞云寺转移到六坊，20日拂晓景镜率领百骑靠近六坊，对义景发动了猛烈的攻击。在枪林弹雨中，义景意识到自己的生命已经走到了尽头，决定切腹自尽。下达了抵抗命令后，义景拿起笔砚写下了自己的辞世诗，总结了自己失败的一生，与其说他是一名武士不如说是文人。

20日傍晚，义景使用爱刀十文字切腹身亡。享年四十一岁。历经五代持续百年的名门朝仓家也随着义景一起灭亡，曾经繁华热闹的一乘谷也在大火中化成了灰烬。

朝仓的灭亡可以说决定了小谷城浅井长政的命运，信长在灭亡朝仓家之后迅速返回近江，开始小谷城攻略，最后将浅井久政、长政和朝仓义景的头颅带回京都。1574年正月，在歧阜城召开的新年庆祝宴会上，信长向家臣们展示了用这三人头盖骨制作的酒杯。虽说是长年的宿敌，但信长的做法也过于残忍。也许是天理循环，最后信长也没能得到善终……

无自无他，四大皆空

朝仓义景

1553年—1573年，朝仓家的五代家督。朝仓孝景之孙。最初名为孙次郎延景，从十三代将军足利义辉处得到一字的赏赐，改名为义景。虽然人品不错，但由于向往京都贵人们的风雅生活，缺乏战国武士必须的斗争心，最终导致朝仓家灭亡。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

朝仓滴宗：1477年—1555年。本名教景，朝仓家臣英林孝景之子。侍奉了朝仓家三代贞景、四代孝景、五代义景。一生戎马，参加大战十二次。进攻加贺时患病回国，8月19日在一乘谷病逝，享年七十九岁。

朝仓景镜：1534年—？？？？年。朝仓家臣，景高之子。内应信长反叛义景，并逼迫义景自尽，之后被一向一揆杀死。

朝仓景健：1540年—？？？？年。姊川合战担任朝仓军总大将，主家灭亡后投降信长，但最后惹怒信长，被迫自杀。

富田景政：？？？？年—？？？？年。朝仓家臣，富田流剑术始祖，号势源。主家灭亡后侍奉前田家，活跃于战场上。隐居后担任七尾城守将，并指导丰臣秀次剑术。

真柄直隆：1535年—1570年。与弟弟真柄直澄同为朝仓家猛将。姊川合战战败后依然奋战，与儿子・隆基一起战死。

■胡言乱语、雪飞杂谈

朝仓义景继承家督之位时，朝仓家正是鼎盛时期，但最终却在他的统治下走向灭亡。自视过高的他本就不适合担任如此重任，再加上他的胆小，想在残酷的战国时代生存几乎是不可能。由于他的胆小，导致朝仓军的士兵失去最宝贵的士气，即使是到达战场，也只是走走形式，与敌人刚一交锋便迅速溃败。不过义景在人生的最后时刻大彻大悟，认识到自己的四十年确实是荒唐之至，甚至达到了无我无他、四大皆空的境界。但可惜的是他醒悟的太晚，如果他能早些觉悟，恐怕不会如此悲惨。朝仓义景如果生活在和平的时代，他治理国家的方法也许可行，但可惜的是他生不逢时，在残忍无情的战国时代，他只能成为信长的点缀，他也只能成为后人嘲笑的对象。也许很多玩家并不喜欢这种人物，但其实他们这些陪衬才是必不可少的，因为如果不是他们的无能，则不可能体现出信长等人的伟大与过人之处。

第十三回 业界的流通改革

电玩产业论

SCE的业界新战略

电视游戏的专门连锁店，是从玩具流通中分离出来，形成了比较独立的流通体制，并逐渐成为游戏流通的主流。人们越来越习惯于在游戏专门连锁店购买游戏。SONY COMPUTER ENTERTAINMENT (SCE)的全称是SONY电脑娱乐有限公司，在当初发卖PS的时候，其实也进行了流通政策的改革。SCE当时在PS的流通政策上，采用了4种具有革命性的改革，改革的内容也是当时业界尽人皆知的事情。

1.在推出游戏的时候，原则上不通过玩具流通商，和专门店直接交易。（厂商直贩）2.刚开始不会大量分发定单，而采用循环方式为主机提供游戏。3.如果从游戏专门店那里得到定单，即使SCE方面没有库存，也要在4天之内发货。4.原则上希望维持标准定价。

这种流通政策其实与以往的游戏流通政策几乎背道而驰。具体地说，SCE放弃了在软件发卖的3个月前，接受来自玩具流通商的定单。在当时的流通政策下，经常出现补货时间很长，和店内缺货等问题。而SCE的新流通政策恰好是针对这些问题所制定的。其实在本质上，和流通方在交易中采取“不许退换”原则，是同一种形态。但是，与以往不同的是，SCE在商品出现缺货的情况下，接到定单之后马上就可以进行生产。这样一来对于流通方来说，没有库存的风险相对变小了。不过在游戏的价格上，SCE主张维持标准定价。

SONY集团在音乐软件（CD）的行业中，积累了很多软件商品贩卖的专门技术，这同样适用于游戏领域。因为软件商品有自身独特的流通结构，也就是同样在连锁专门店的掌控之下。所以在商品贩卖方面，和音乐有着通用的专门技术。其实SCE所瞄准的也就是这方面的战略。SCE身为SONY巨伞下的一员，和以前以贩卖硬件为主的3DO、SEGA可以说是根本的不同。比如，SEGA虽然设立了“SEGA UNITED”，而且对于流通的改革也非常热心。但是从根本上讲，SEGA并没有脱离原有的流通模式。且不论SCE的流通政策是否优劣，把游戏软件从“工业制品”中分离出来，与具有“著作权”的音乐软件一起，作为“信息软件商品”在市场上流通。这种结构上的转换，SCE已经是功不可没，而且应该说，这是历史的必然趋势。

利用“打击疗法”对付旧流通

在当时的业界，经常可以听到这样的说法：因为游戏的媒体变成了CD-ROM，所以SCE的改革也就成为了可能。客观上讲，这种说法应该是正确的，但是把SCE改革的根本原因，归咎为CD-ROM的出现，其实是一种错误的判断。在当时PS推出的时候，SCE虽然经常强调CD-ROM的重要性，但是现在我们或许可以认为，其实那只不过是在制造假象，目的是为了掩盖SCE想终结任天堂帝国的野心罢了。

当家用机进入了32位的时代，CD-ROM终于有望成为一种标准。但是任天堂依旧采用着自己的传统游戏卡带，并且将一些人气游戏重复地生产着。为了保证卡带能够重复生产，必须克服半导体内存供需平衡的影响，不过这也是可以通过努力实现的。而在使用CD-ROM的另一阵营中，本来只需要很低的成本，就可以很容易的将软件进行重复生产，但实际情况却是，仍然有很多游戏厂商没能摆脱“缺货”的阴影。



↑日本著名的大型综合专门店Yodobashi Kamera。

SCE的流通方针是：只选择定价最便宜的大型连锁商店，主机和软件都严格遵守着固定的价格。当时SCE对价格的统治支配能力，令业界同行都十分佩服。即使收益减少甚至出现暂时的赤字，对SCE至关重要的仍然是防止“维持定价”系统的崩坏。

我们也许可以把SCE的流通可以看成是一种过渡的政策，也可以叫作“打击疗法”。但即使利用价格上的约束力，也还是会有一定的界限。不过从某种意义上说，“打击疗法”应该会十分奏效。SCE在当时的情况之下，其实正在策划的是一种“软着陆”。其他的厂商、流通商、小型连锁店等也逐渐进入了新的次世代的流通时代。

媒介联合体的出现

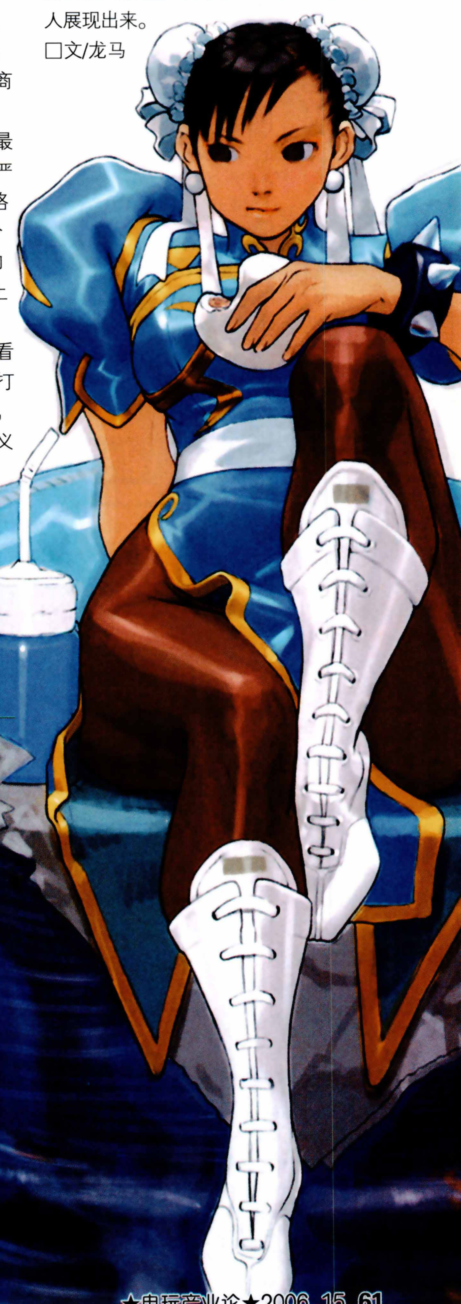
本来游戏软件、音乐CD、书籍、杂志、电脑软件（CD-ROM），包括二手商品等，都是分门别类展开贩卖的。如果把这些商品放在同一座商店中，那么商店的面积应该至少在500平方米（日本大规模专门店规制法的下限）以上。终于业界所需要的复合型大规模专门店的蓝图，开始在那个时期出现了。

在日本，唱片店、影碟出租店、书店、家电专门店等店铺已经逐步转向大型化。大型化的商店必然会带来商品的多样化。在我们讨论的次世代家用游戏机的商战话题中，流通途径多样化的特点，也逐渐形成了。但是，当时的现状是：很多中小型专门店并没有好好利用游戏软件作为商品的自身优势。我们知道，游戏软件作为一种与众不同的商品，在市场竞争上，其实有其他商品所不具备的很多优势。但很多中小型游戏专门店由于商品展示的空间较小、店员缺乏商品知识等理由，使得消费者将要花很长时间，才能对“游戏软件专门店”有一定的认知。

但是流通的场所一旦变成了“综合的流通媒介”，情况就完全不同了。以日本现在的大型综合专门店为例，首先，展示空间，及商品的数量具备一定规模；其次，店员的商品知识非常丰富，有严格的知识能力选拔考试。这种大型综合专门店的目的只有一个：希望消费者能够在一家店内买到所需的各种商品。

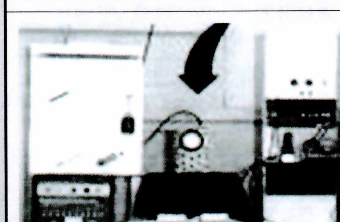
“复合型大规模专门店”的出现，当然会给游戏的流通业界造成很大的影响。不过，与此同时，这种媒介联合体形式的专门店，却打开了业界长期封闭的大门。而且这将预示着，游戏软件作为商品的独有价值，会以更直观的形式向世人展现出来。

□文/龙马

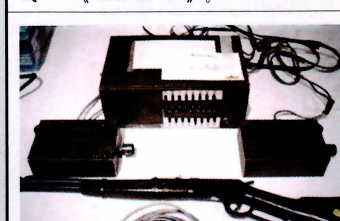


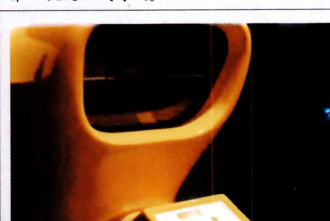
游戏主机历史年鉴之一

本期是电玩产业论连载的第十三回，并非“十三”有什么特殊的意义，而是笔者觉得有必要将本“讲座”进行一下阶段性的总结。电玩，即电子游戏，作为一个举足轻重的产业，曾创造了诸多的经济奇迹。作为一种商品，在游戏玩家的心目中更是有着磐石般不可动摇的地位。那么，我们从本期开始，将向读者们总结一下承载着所谓“第九艺术”的电玩主机的历史。


↑1958年曾参与过“曼哈顿计划”的美国物理学家威利·彼金伯萨姆（Willy Higinbotham）博士发明的世界第一个电子“视频”游戏——《Tennis for Two》。


↑1961年麻省理工学院(MIT)学生斯蒂夫·拉塞尔（Steve Russell）设计出了《Spacewar!》（太空大战），使之成为真正运行在计算机上的第一款交互式游戏。


↑1967年拉尔夫·贝尔与设计小组研制出第一款可以在电视机上运行的视频游戏。他们开发了一款追逐游戏，和一个电视网球游戏，最后改装了一把能够辨别屏幕上光点的玩具枪。


↑1971年诺兰·布什奈尔（Nolan Bushnell）和特德·达布尼（Ted Dabney）在拉塞尔的《太空大战》基础上设计出第一款街机游戏，命名为《Computer Space》（电脑空间）。

秘技天地

当本期杂志上市的时候，大部分的学生玩家们可能已经放暑假了。不过最近应该算是游戏的淡季，对学生玩家来说，郁闷之余，不如找些以前没有打通的游戏，或者静下心来去玩一款曾经的经典大作，去享受夏日中难得的惬意吧。　□责/龙马



相信对于不少喜欢日式RPG的玩家来说，都有一个固有的概念：凡TRI-ACE制作小组出品的RPG，必属精品。虽然迄今为止，TRI-ACE的代表作仅仅是《星海传说》系列、《北欧战神传》系列和《异兽传说》等为数不多的作品，但TRI-ACE“少数精品”的理念，却被广大玩家深深理解。这些作品在玩家中有着很好的口碑，其中又以1999年在PS平台上推出的《北欧战神传》最受媒体和玩家的青睐，人气可谓是经久不衰。从玩家对续篇翘首以待之日开始，时间过了7年。就在我国玩家正在体验游戏初代完美汉化版所带来的兴奋之时，SQUARE-ENIX给玩家的等待画上了句号。万众瞩目的《北欧战神传2》终于时隔7年在PS2上推出了。同时当年PS版的初代《北欧战神传》也移植给了PSP。话说回来，能在PS2的末期能玩到这么多优秀的RPG，确实是件值得庆幸的事情。

PS2 超龙珠Z

日版　秘技实用度：★★★

●标题画面中隐藏的秘密

首先在游戏的标题画面中，依次输入上、△、下、×、L1、□、R1、○。成功后可以听到一句日语台词：“**オラに元気を分けてくれ　!!**”（意思是分给我一些健康）。然后见到神龙后，可以选择“**更なる愿いを叶える**”中的“**壁纸を变えたい**”。这样就可以更换游戏中的背景了。

●输入名字时可以选择汉字

在向神龙许愿时，选择“**新しい名前をつけて欲しい**”，就可以在给角色取名字时，输入汉字了。不过，只能用日语输入法输入。

●角色的体重区分表

级别	角色
★轻量级	孙悟饭（幼年期）、**チチ**、人造人间18号、**クリリン**、**ビ－デル**、**フリ－ザ**
★中量级	孙悟饭（青年期）、**ベジ－タ**、人造人间17号、孙悟空、**ピッコロ**、**トランクス**、**セル**、魔人**ベジ－タ**、**メカフリ－ザ**、**ピッコロ**大魔王
★重量级	人造人间16号、魔人**ブウ**

●撒旦女儿比迪丽的声音

首先使用**ビ－デル**（比迪丽）打通**オリジナルモ－ド**，然后召唤神龙，选择“**更なる愿いを叶える**”中的“**ボイス**”中的“**ビ－デルの声が闻きたい**”。这样，解说时的声音就变成比迪丽的声音了。

PS2 .hack//G.U. Vol.1再诞

日版　秘技实用度：★★★

●宝箱的隐藏剧情

在“**よもやま**”BBS上的“The World板”中，查看“**宝箱を开けたいのですが……**”这个帖子。打开那里的“**エリアワ－ド**”链接，去“**选ばれし**非凡**の供え物**”区域。进入之后，一直不停向前挺进，到了区域的最后，就会发现宝箱，打开之后进入隐藏剧情。

●悬赏捉拿

查看在“**よもやま**”BBS上的“**PKされたぁ**”帖子。一直看到最后，会出现追加问题（**ハンタ－の**试炼）。完成问题后，会收到来自CC公司的电子邮件“赏金首**を追え**”。将邮件阅读之后，来到**マク・アヌ**佣兵地区，与当地NPC对话。悬赏捉拿的敌人就会出现在地图上。出现顺序是：**セルバンデス**、玄净、**ジニ－ファイブ**、**ぽこたん**、**ミッチエル**、丽丽、**ゴ－リキ**。击破之后，可以得到特殊道具。

PSP 激战国无双

日版　秘技实用度：★★★★

●使用三国无双的角色

当武将的阶级达到20以上时，进行游戏，三国无双中的部分武将就会随机作为副将参战。

●全武将最强武器出现方法

最强武器	关卡	条件
炼枪赫罗汉(真田信村)	近畿攻略战	在20回合以内击破除了织田信长和侍大将以外的全部军团。
刚锋仁王尊(前田庆次)	北陆放浪战	打开水门后击破出现的军团，再将上杉谦信击破。
神灭第六天(织田信长)	奥州征伐	在己方无人败走的情况下击破上杉谦信。
罗刹刃金狼(明智光秀)	山阳攻略战	首先快速制压全部据点，在吉川元春健在的情况下，当总大将出现后就会出现贵重品报告。
碎城舞狮子(石川五右卫门)	四条河原歌倾奇舞	快速制压全据点。
焰光舭沙门天(上杉谦信)	关东夹击战	与武田信玄合流，稻姬与本多忠胜合流事件发生，快速击破所有敌将。
琉璃并天菊(阿市)	姊川之战	先击破远藤直经和赤尾青冈并发动开门之计，再击败吉野贸昌再发动开门之计，最后击败朝仓景级。
宝藏吉祥天(阿国)	京洛逃亡战	15回合内发现全部隐藏宝物，然后击破羽柴秀吉。
坏闪黑暗天女(女忍)	界倾奇者退治	10回合内制压全部据点。
白阳八尺鸟(杂贺孙市)	九州脱出战	到中央有船的地方，然后用每人的发破之书破坏全部炮台，再击破前田庆次外的所有武将。
大神咒(武田信玄)	信玄遍路	通过第4个塔后，石川、杂贺登场，之后贵重物品出现。
双龙阿修罗(伊达政宗)	奥州征伐	10回合内将全部岩破坏。
蝮蛇(浓姬)	信长伊贺越	快速击破全部敌将，并制压全据点，最后击破出现的杂贺孙市。
鬼迅护法天童(森兰丸)	九州功略战	快速压制全据点，击破全敌将。
三界斗战文殊(羽柴秀吉)	九州征伐	敌总大将出现时己方全武将健在。
凤眼光明遍照(今川义元)	姊川脱出战	上杉谦信和伊达政宗从目的地脱出后，出现贵重物品。
烈枪降阎魔(本多忠胜)	信浓诀别战	达成千人斩。
清丽天弓爱染(稻姬)	三河离反战	使用稻姬击破所有敌将和侍大将。

PS2 终极蜘蛛侠

美版　秘技实用度：★★★★

●开启隐藏要素的密码

首先在游戏中暂停，然后进入CONTROLLER SET-UP菜单，依次输入以下按键，会有相应效果。

◆**全部漫画**：左、左、右、左、上、左、左、下

◆**全部人物**：右、下、右、下、左、上、左、右

◆**全部地标**：上、右、下、左、下、上、右、左

◆**全部概念图**：下、下、下、上、下、上、左、左

●各种隐藏模式的激活方法

◆**Arachnoman**：完成90个城市事件，收集90个Token，并完成48个Combat Tour。

◆**Parker Hoodie**：完成75个城市事件，收集75个Token，并完成32个Combat Tour。

◆**Spidey Wrestling**：完成30个城市事件，收集30个Token。

◆**Peter Parker**：完成50个城市事件，收集50个Token，并在Johnny Storm模式的竞速中进入前4。

◆**Symbiote Spider-Man**：完成100个城市事件，收集全部的Token，并完成全部的Combat Tour。

◆**Switch Hero Option/Venom Races**：完成全部的故事任务。

PS2 JUICED改造赛车传说

美版　秘技实用度：★★★★

●开启隐藏要素的密码

首先进入EXTRA模式，在PASSWARD选项中，输入以下指令，会有相应效果。

◆**全要素出现（ARCADE模式）**：PING

◆**隐藏金钱**：FAST、CASH

◆**全组员出现**：CREW

◆**全员侦探**：RESP

◆**角色测试**：CHAR

◆**所有比赛胜利**：WIN

NDS 新超级马里奥兄弟

日版　秘技实用度：★★★

●隐藏的挑战模式

将W8的库巴城打通后，存盘。再读入进度，进入选关画面（地图画面），按START，打开一个菜单。在菜单中依次输入L、R、L、R、X、X、Y、Y，然后就会出现“**ようこそひみつのチャレンジモ－ドへ**”（欢迎进入神秘的挑战模式）的信息。之后就可以进入隐藏的挑战模式。

PS2 格斗之王 XI

日版　秘技实用度：★★★★★

●隐藏生存模式的出现条件

打倒街机4人组：天童凯、邪头、路迪尔、疾风，就可以出现。

●全任务完成方法

◆**任务1**：不能使用必杀技击破对手。

◆**任务2**：必须用必杀技击破对手。

◆**任务3**：倒地受身10次。

◆**任务4**：抵消投技5次。

◆**任务5**：击破紫苑。

◆**任务6**：击破祸忌。

◆**任务7**：防御回避10次（防御中按A＋B）。

◆**任务8**：防御反击10次（防御中按E）。

◆**任务9**：连胜3局（我方随机选择角色）。

◆**任务10**：用罗伯特移动不能，剩20%体力，对KING坚持30秒以上。

◆**任务11**：普通队员交换成功5次。

◆**任务12**：援助交换成功5次。

◆**任务13**：超级取消成功。

◆**任务14**：梦幻取消成功。

◆**任务15**：用叶214B反弹气功10次。

◆**任务16**：在HP表和技表隐藏的情况下，拖延时间到结束，我方3人必须健在。

◆**任务17**：对“KING”康特5次。

◆**任务18**：防御中援助交换成功（防御中按A＋C或B＋D）。

◆**任务19**：成功反击对手的援助交换攻击。

◆**任务20**：用舞10分钟内击破所有女性。

◆**任务21**：普通队员交换，连击成功。

◆**任务22**：使用移动不能的限定克拉克，对手拉尔夫使出“银河幻影”，玩家需算准时间，使出队长超杀。

◆**任务23**：15连击达成。

◆**任务24**：我方HP为0的状态下，击破对手。

◆**任务25**：在10秒以内，击破体力30%持续回复的唐福禄。

◆**任务26**：7分钟以内，击破10个对手。

◆**任务27**：我方HP0%状态下，拖延时间到成功为止。

◆**任务28**：超级取消＞梦幻取消，成功就可完成任务。

◆**任务29**：将对手防御崩溃，使其减少HP，最终击破对手。

◆**任务30**：击破使用防御取消的草雉。

◆**任务31**：一击打倒50%HP的良。

◆**任务32**：击破发动队长超杀的ASH队。

◆**任务34**：一击打倒80%HP的良。

◆**任务35**：击破攻击力、防御力都是3倍的比克。

◆**任务36**：发动限定神武、飞弹、KING的队长超杀。任务37：20连击达成。

◆**任务38**：我方防御接近崩溃状态下，击破神武。

◆**任务39**：普通队员交换，连击成功。

◆**任务40**：使用吉斯击破泰瑞。

●全隐藏人物出现条件

◆**紫苑**：完成任务5。

◆**祸忌**：完成任务6。

◆**罗伯特**：完成任务10。

◆**叶萤**：完成任务15。

◆**不知火舞**：完成任务20。

◆**唐福禄**：完成任务25。

◆**EX京**：完成任务30。

◆**比克**：完成任务35。

◆**吉斯**：完成任务40。

※关于本作的详细情报，还请读者们留意本期大怪同学倾力撰写的热血攻略。

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

あついあつい！

这夏天真是说来就来，根本不给人准备的时间。前些天还是阵雨绵绵凉风爽爽，不料转眼之间天气就闷热了。今年的桑拿天来势之凶猛，似乎还在去年之上。虽然编辑部里有降温措施，但是空调偏偏在这个时候坏了。这下我们的日文地狱可真得成了地狱…… □文/猴子



三问■**どうしたんだ！なぜエアコンが坏れた！あつすぎるよ**……

薯子■大家注意，现在我们讲的是复合动词的用法。日语中以**すぎる**结尾的复合动词表示“过度、过分”，一般是由形容词词干或者动词的连用形加上**すぎる**构成的。像刚才三问所说的“**あつすぎる**”，就是“**あつい**”去掉“**い**”然后加上“**すぎる**”，意思就是“热得过头”。还有……啊，你怎么打人？

三问■你说呢？我这里都快中暑了，你还有心思在这里讲课？也不看看这是什么天气……



薯子■**もう夏ですよ**，夏天已经到了嘛。**本当の男なら、ガマンすることができないわけないじゃん？**

三问■**ガマン？こんな蒸し暑い**气候……**やっぱり夏は一番つらい**季节**だな**……喂，猴子，从冰箱里出来！这时候就你在偷懒，居然躲起来睡觉！

猴子■（睁开睡眼）古人云，春天不是读书天，夏日炎炎正好眠。这么难受的时候，不睡觉干什么？

薯子■什么古人云？我看根本就是懒人云！醒醒吧，还有正事要干呢。再说了，夏天本身也很不错啊。今天我们的任务是向大家介绍关于夏天的东西。说到夏天，我们应该讲些什么呢？

猴子■夏天？那当然是**な・つ・ま・つ・り**，夏日祭啦！

三问■**夏祭り**，这个话题不错！在如此炎热苦闷的时候，能够出去好好玩一下，真是再好不过的事情了！说到这就得谈谈夏日祭的来历了。谁知道？

薯子■（扶眼镜）实际上，日本的夏日祭起源于中国。很久以前，中国处于农业社会时期，农民们每天勤劳耕作。为了方便生活，逢五逢十，大家各自携带多余的劳动成品，相聚在约定俗成的地点，相互从事贸易往来。久而久之，便形成了集市（这种集市现在仍然存在并且活跃着）。出于宗教信仰或地方习俗，有的时候集市就被称作庙会。这种原始的习俗后来传到日本，结合日本的本土文化，就有了今天各种各样的祭奠活动，逐渐形成了日本自己的民族文化特色的各种“祭り”。

三问■“夏日祭”的确有点像中国北方的庙会。不过由于日本的气候条件和环境与中国不同，日本的庙会在经过多年的沉淀之后变成了完全不同的样子。与中国强调买卖的“赶集式”庙会不同，日本的夏日祭主要以娱乐活动为主，构成商业氛围。而且根据不同的地域，夏日祭祀也有所区别。一般来说，按照不同的时间，有不同的夏日祭：

7月1日 京都祇园祭

祇者，大地之神也。这个节日自平安时代开始流行，目的是退散疫病、祈求健康。人们抬着神舆进入神泉苑，开始祭祀活动。从7月1日的“吉符入り”到7月31日“疫神社夏越祭”，总共要经历1个月的时间。

7月17日 上野夏日祭

夏日期间，在上野公园的不忍池畔(JR山手线、京滨东 北线上野车站)，“山形花笠祭”等日本各地有名的庙会队伍都前来参加。老东京那条山手线，恍如一出怀旧的默片……

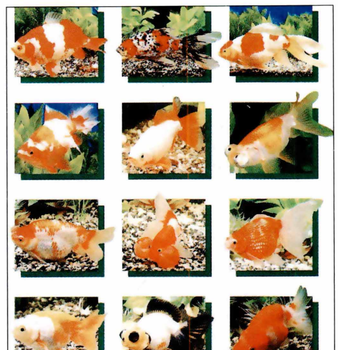
猴子■喂，你是不是听某人的RAP太多了啊？

三问■不许打岔！我这里还没介绍完呢！

7月18日 三田纳凉狂欢节

在东京三田（都营三田线三田车站）的商店街，举行的 纳凉狂欢节，除了设置许多路边摊外，还有穿着各国民族服装的国际化妆游行。

7月26日 隅田河花火大会



花火大会是夏日风情诗之一，而且，隅田河畔的花火大会最具规模，二万多发烟火在天空绽放出美丽的图案。

薯子■从7月份到8月份，在日本各地的夏日祭中，放焰火是最常见的活动了。到了8月之后，还有下面的活动：

8月上旬周六 东京湾大花火祭

在晴海埠头附近，共有1万2000发焰火在彩虹桥上空绽放。

8月中旬 神宫外苑花火大会

在东京神宫的神宫球场所举行的焰火大会，经常吸引无数人前往观赏。球场内还经常举行现场节目。

8月下旬 浅草狂欢节

在浅草狂欢节时，来自巴西和日本全国各地的桑巴舞团在浅草的雷门通上热舞，成为一种国际文化的交流。大胆、华丽的服装也令人大开眼界。日本和巴西在历史上关系密切，所以这个国际狂欢节也是日本文化向西方展示的一个窗口。

8月26日 吉田火祭

又被称作“镇火祭”，与北口本富士山浅间神社和諏访神社的秋日祭一起被合称为日本“三奇祭”。在26日人们开始参拜，到傍晚时分，点燃70多支火炬，每支高约3米，将街中照得如同白昼一般。

三问■以上只是日本夏日祭的一部分而已，主要分布在东京地区。其他地方的节日更是丰富多彩，一时之间难以尽言，还是有机会再说吧。

夏日祭的标志

猴子■既然夏日祭这么火热，那么我们应该向大家介绍一下它的具体情况才好。从哪里说起呢？

薯子■就说说标志性的东西吧。比方说：

花火（はなび）

焰火在日本被称作“花火”（**はなび**），是夏日祭的重头戏之一。和我国主要在春节和喜庆纪念场合施放焰火不同，日本的焰火是夏天才放的。每年七、八月，天气正热时，日本各地也如火如荼的展开“花火大会”。

浴衣（ゆかた）

黄昏时分，许多男女老幼穿着“浴衣”（**ゆかた**，简易和服）。这种衣服与普通和服相比，用料的透气性好，宽松而不妨碍行动。穿浴衣的人一般都赤脚穿着木屐，在盛夏的傍晚，穿着宽大舒适的浴衣，观看绚丽夺目的焰火比赛，真是人间的一大乐事。

金鱼（きんぎょ）

日本的金鱼当然也是从古代的中国引进的。在夏日祭中，有许多小贩支起金鱼摊，只要花上一点钱，就可以在限定时间内从池子里捞金鱼。不过捞金鱼的勺子是纸做的，而且又薄，在水里一用力就破。可是鱼儿游的又很快，很难捞到，想多拿几条金鱼的话，就得多买些勺子了~不过真正可怜的是这些金鱼，只怕还没捞起来就都挂了……

绵果子（わたがし）



这个东西就是大家都熟悉的棉花糖了。“**お果子**”（**おかし**）在日语中是“点心”的意思，不要认为这是真的水果哦！日本的棉花糖和中国的一样，大致为分手工现场制作和袋装膨化两种。在夏日祭上出现的当然是前面一种了。有的小贩顶着装满棉花糖的筐子在街上叫卖，有的则当场制作。女孩子都喜欢吃这种看上去很壮观，到嘴里却剩不下什么的东西。

Love-love（ラブラブ？）

“**ラブラブ**”就是从英语love变出来的。在日语中专门代指恋爱的状态。像G高达里多蒙和琳合力使出的那招“石破**ラブラブ**天惊拳”，由于融合了爱的巨大力量，所以威力也不是一般的石破天惊拳比得了的。而在夏天的时候，正是少年少女们心灵萌动的季节。在夏日祭的大会上，牵着自己偷偷喜欢的人的手，两个人虽然没有说出“I love you”这样的话语，却都彼此心照不宣。也许，这就是年轻人的恋爱吧……

三问■喂，你在这里感慨什么？我们都还很年轻嘛！不要把自己说得跟古怪的鼠熟一样！

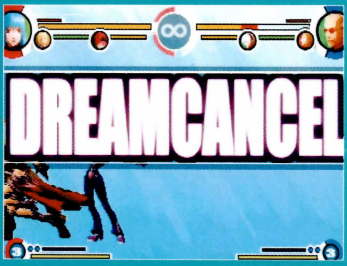
猴子■好恶心啊，还“鼠熟”，不小的人学什么不好却学这副腔调……

三问■**オレはそんな风に言うのが大**



KOFXI基础操作系统及创新模式介绍

基础系统	
大跳跃	下方向输入–普通跳或前冲中跳
中跳跃	下方向输入–轻点跳跃方向 或前冲中轻点跳跃方向
小跳跃	轻点跳跃方向
前DASH	66输入（以1P位置为例）
快速后撤	44输入（以1P位置为例）
队员交换	A+C或B+D
前紧急滚动	A+B以及6A+B
前冲紧急滚动	前冲状态中A+B
后紧急滚动	4A+B
前受身	6A+B
后受身	A+B或4A+B
普通投	近身4或6 方向C或者D
普通投拆解	投判定成立瞬间4或6 方向C或者D（必须与对方攻击键位相同）



↑KULA作为S级角色，DC效果也非常震撼。

耗费技能点的特殊技能	
普通队员交换	耗费一个技能点，在攻击状态中，对手处于防御状态时输入A+C或B+D
援助交换	耗费两个技能点，在己方角色处于首创硬直中输入A+C或B+D
防御援助交换	耗费两个技能点，己方角色处于防御硬直中输入A+C或B+D
超级取消	耗费一个技能点，普通必杀技命中敌人时抵消超必杀技时耗费
梦幻取消	耗费一个技能点，超必杀技命中敌人时抵消队长超杀时耗费
打击取消紧急滚动	耗费一个技能点，己方处于防御硬直时输入6或4A+B

■技术槽对应消耗技能：

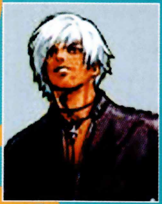
在MAX能量槽上方的为技能槽，MAX槽蓄满后形成技能点，游戏中最多可以保留两个技能点。

■角色分析：

KOFXI中集合的角色众多，其中包括街机版基础角色33名，隐藏角色 5 名与PS2版原创角色 7 名。本角色性能介绍以基础角色为准，篇幅将在之后陆续补完。（其中方向以PC小键盘数字指示方向为准，A为轻拳，C为重拳，B为轻K，D为重K，SC为超级取消，DC为梦幻取消。）

PS2	本刊译名：格斗之王XI			CERO B
	SNKPLAYMORE	6800日元	2006年6月22日	
格斗对战	DVDROM	日版	1–2人	225KB

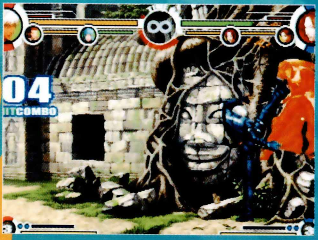
KOFXI基础操作框架及角色分析（1）



K'

不要以为K'自从KOF2002之后就难见辉煌了，以笔者的眼光来看这个角色在KOFXI中的实力与KOF2002中的他相比只高不低，只是由于本作上段角色众多，所以强化优势不那么明显了而已。虽然本作中KULA，牙刀这样的角色实力出众，但K'与他们相比较并没有本质差距。除了本身不俗的牵制技能之外，K'的攻击压制能力与打击威力回报绝对是本作中的最强角色之一。强择方面下段主力破防技通常由2B–2A–236A–236B（版中）来完成，中段则以小跳D或C–C–6K–214B（或超必杀）来实现爆血。

而如果将敌人逼迫到版边，K'的惊人爆发力就更体现出来，由于中段打击或下段打击都可以轻松代入236A–236D的高浮空，之后如果对手势没有保障的玩家可以直接选择输入236236A来高威力追打。而对手势有信心的超高级玩家则可以输入本作中难度最高连携，当版边实现236A–236D高浮空后，是可以先点站A，之后最速低空启动214K（发动方法为2147K）X 3实现无耗费爆血连携。虽然难度超高，但相信对于操作者本身也是一种追求极限的挑战，且在对战中一旦实现，满足感不言而喻。笔者认为在技巧发动稳定（说的简单……呵呵）的前提下，K'的实力甚至与KULA与牙刀在伯仲之间。



←版边浮空连携威力惊人。

技能表		
技能性质	发动指令	备注
特殊技	6A	连续技衔接技
特殊技	6B	连续技衔接技
特殊技	3D	单发中段技
必杀技	236A或C	主力杀伤技
必杀技	236A或C后6B	主力空中道具，连携专用
必杀技	236A或C后6D	主力浮空连携技巧，版边连携专用
必杀技	236A或C后4B或D	后续移动技
必杀技	236A或C后214B或D	后续下段骚扰技，版边可后续连携
必杀技	空中236B或D	空中飞行道具
必杀技	623A或C	主力对空，裸杀技
必杀技	623C后6B或D	重升龙后续技
必杀技	214B或D 空中214B或D	突进打击，连携常用
必杀技	214B或D后214B或D	可空取消，版边可后续连携
必杀技	236B或D	移动技
超必杀	236236A或C	连续技常用后续，DC可
超必杀	236236B或D	连携常用技，DC可
队长超杀	23663214E	集中后可追打效果明显，威力恐怖

经典连续技介绍
2B–2A–236A–236B
版边2B–2A–236A–236D–A–2147B X 3
版边C–623C–SC 236236B–DC 23663214E–2147B X 5
版边2B–2A–236236B–DC 23663214E–23663214E–2147B X 5



KULA

本作最强角色之一，无论在牵制上或是进攻能力上都达到巅峰的S级杀手。由于自身重升龙的强效对空与裸杀判定更让KULA本身的防御能力格外突出。KULA的操作重点主要集中在2B与小跳C这两个性能择打技的延伸连携上，其中下段打击延伸连携为2B X 2–623C。这个连携是可以直接进行目押确认输入的，作为下段破防主要手段而存在。而小跳HP作为中段主要破防手段一旦命中对手，非版边情况则应该直接输入C–6A–214B–6D–623A这样的通用连携，威力惊人且稳定性相当高。而如果版边小跳HP破防则更为恐怖，可以进行C–6A–236A–214B–6B–623C这样的爆血非耗费连段。

在牵制方面，236A的不利判定极小，覆盖面广，版边可确认623C追打。并且2D，远距离C，超重攻击等技巧都可以空取消或击防御点抵消此技，在这个王道牵制抵消技的基础上配合立B，2B，214B一段来进行牵制对方很难打破这个防御体系。最后要说的是，KULA的跳跃重攻击攻击判定出现很快，属于跳跃强打经常选择的技巧，但不可过分依赖。空中236B或D作为远距离空中道具，除了空中发动之外，还可以在地面以2369指令最速地面发动，远距离牵制时效果明显。KULA的角色实力虽然比较上乘，但并不是没有弱点。中距离基本上只能依靠立B与2B进行牵制，如贸然发动 2 3 6A则很容易被对手小跳反击。经常依靠小跳C压制也很容易被对手击破。这几点操作时应当注意。



←下段确认连携的稳定性高。

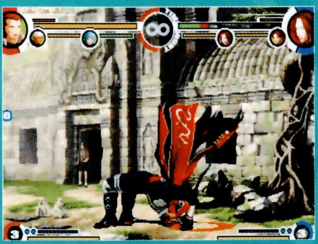
技能表		
技能性质	发动指令	备注
特殊技	6A	近距离连携抵消专用
特殊技	3B	中远距离下段骚扰技
特殊技	3C	
必杀技	236A或C	性能空中道具，轻重性能不同
必杀技	623A或C	性能对空或裸杀技
必杀技	214A或C	除连续技中使用外，可返空中道具
必杀技	214B或D	连续技，突进技主轴
必杀技	214B或D后6B	
必杀技	214B或D后6D	主力连携衔接技
必杀技	空中236B或D	远距离飞行道具
超必杀	236236A或C	对空效果明显，可DC（梦幻取消）
超必杀	236236E	耗费2个能量，为前技的强化版，同样可DC
队长超杀	214214E	追打效果明显，代入连携中使用命中率同样很高

经典连续技介绍
2B–2B–B–623C
2B–2B–236236E
C–6A–214B–6D–C–214214E（队长超杀）
C–6A–214B–6D–623C–SC 236236A–DC 214214E（队长超杀）



MAXIMA

本作中的背投系角色还是依旧保留了KOF历史中打击与背投结合，牵制能力相对较弱但近距离择打威力惊人的特点。在传统角色大门五郎未曾出现的前提下，MAXIMA显然是本作中最重量级的典型代表。在打击技方面，角色自身的基础攻击性能得到了不少提升，类似立D的对空效果，2C的强打能力等等都是MAXIMA牵制线上的主要应用手段。必杀技方面对应其他背投系角色，MAXIMA的强打与破防连携威力更为突出。中远距离牵制主轴技214A无论是空抵消或是地面直接发动给敌人的压力都非常大，一旦COUNTER则可以进行高威力反弹追打。而这个技巧在本作中更可以实现中途取消，防御抵消时与背投技结合诈骗效果明显，令对手防不胜防。更可怕的是角色本身可以利用空取消形成D-6A-214A（按住）-最速B-最速指令投（包括超杀）这样的确认连携，虽然难度恐怕但一旦掌握确认威力则大幅度上升。加上角色本身下段



←指令投威力并不低。

技能表

技能性质	发动指令	备注
特殊技	6A	单发中段判定，连携专用
特殊技	3C	先读防空主力技，连携衔接用
特殊技	空中2A	空中压制技，命中即倒
必杀技	214A或C	轻的为主力地面打击技
必杀技	214A或C按住后B或D	技巧判定取消技
必杀技	236A或C	轻段连携起手技
必杀技	236A或C-236A或C	前技后续
必杀技	236A或C-236A或C-41236A或C	终极后续
必杀技	63214B或D	突进接触投
必杀技	63214B或D后6B或D	改变技巧性质为中段
必杀技	近距离41236B或D	主力指令投
必杀技	623B或D	对空投，判定有限
超必杀	236236B或D	破防追打技
超必杀	6321463214A或C	超必杀指令投
队长超杀	632146E	便于基础技DC的队长超杀

经典连续技介绍

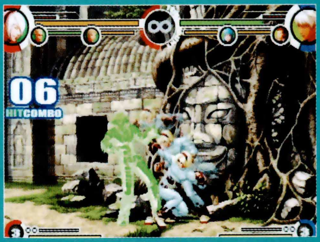
- JD-D-41236B或D
- JD-D-6A-214LP或41236B或D
- 2B-2A-236A-236A-DC 632146E
- 版边2B-2A-236A-236A-SC 236236B-236236B X N

可实现2B-2A-236A-236A-41236A这样的下段破防连携，无论中段破防或下段破防都将令敌人心痛。 作为一个以打击技为主，背投大多应用在连携中的角色。MAXIMA的控制立回还是与CLARK这样的强择人物有很多不同的，稳定地打击与牵制才是其生存的根本。在对局中应当多发挥其中距离牵制爆发打击的优势，为近距离压制与破防打好基础，充分发挥其打击背投双重爆发的实力。



ASH

自从KOF2003刚刚出现这个角色时，笔者就对其非常好奇。由于KOF系列本身高速DASH，高速跳跃的特点，所以几作中对于蓄力型角色的推出都十分贫乏。但这个ASH不但是绝对的蓄力型角色，并且还是主角，SNK打破传统的态度还是非常明确的。角色的整体攻防战术方面是不可能与KOF2003有什么区别的。但在角色性能上却比较KOF2003有较大的修正。本作中ASH虽然在道具牵制方面仍然占据优势，却在近身破坏力上大打折扣。特别是对于4B这个决定性抵消牵制技方面，KOF2003可以实现的C-4B目押连携超杀不再成立，令确认连携爆发力方面减低不少。但作为一个牵制战为主的角色来说，空中道具为掩护再行压制，牵制进攻的特点如果按照局势发挥，安定性还是很高，通常令对手难以打破防御体系。在通用连携方面，空中提前蓄力则非常必要。在空中跳跃或空中打击提前1方向蓄力的基础上，可以实现JD-



←超必杀连携输入简便。

技能表

技能性质	发动指令	备注
特殊技	6A	中段，无抵消携性能
特殊技	4B	主力近距离牵制抵消技
特殊技	4D	版边防御反击技巧与逃跑技
必杀技	4蓄力6A或C	主力牵制飞行道具
必杀技	2蓄力8B或D	主力对空技巧与连携技
必杀技	近敌41236C	破防打击技，可追打
超必杀	236236A或C	主力牵制强化空中道具
超必杀	236236B或D	主力对空强化与大威力连携技
队长超杀	A、B、C、D，进入状态后236236E	具有必杀技封印效果

经典连续技介绍

- JD-立D-4B
- 近距离41236C-2蓄力8D
- 近距离41236C-4B（最速制版边效果连携）
- 2B-2A-2蓄力8D-SC 236236B

2B-2A-2蓄力8LK的中段破防连携，而直接跳入2B-2A-2蓄力8LK则可以起到很好的下段破防效果。如果不惜MAX的话，任何代入2B-2A的连段都可以确认发动236236LK的超杀连携，回报也还是比较可观的。远距离牵制战空中道具的发动时机以及配合236236A的进攻非常重要，是关键点上压制获胜的主轴。而近距离2B-2A-4B之后的变择也性能安定，可以做固化对手时使用。

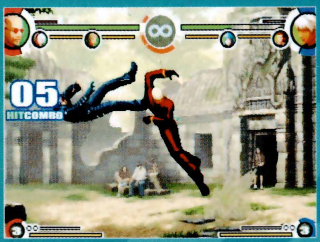


←超杀空中道具牵制力一流。



OSWALD

本作最强原创角色，笔者最爱的角色之一。笔者由于在接触本作之前观看了众多日本高手对战录像，令笔者想不通的是除了KULA与牙刀等上级角色之外，这个奥斯瓦德的使用率居然这样高。经过自己接触之后才真正感受到这个角色所表现出的极限压制与多段连携的魅力。角色本身基础攻击多段抵消技众多，且连携组合非常具有创意，命中对手后除了段目众多之外，由于末端结尾通常都为214B制倒，所以也为持续压制提供了先手。在破防连携方面，JC的对下判定极为霸道，并且具备逆向打击能力，JC一旦命中对手，则可以实现D-6A-214C-236A-214B的通用连携，威力可观。更可以直接在D-6A之后抵消输入23663214A的超必杀，效果眩目之极。在下段破防方面则可以采用2B-2A-214A-236A-A-214B这样的破防连携。从这里便可以看出奥斯瓦德无论中段或下段连携都非常实用，并且通用连携中只要最后一段214B不发动而



←连携直接制倒效果突出。

技能表

技能性质	发动指令	备注
特殊技	6A	连携衔接专用技
特殊技	3A	性能不错的对空基础技
必杀技	623A，B，C，D	向斜下方发动的压制空中道具，不同键位距离不同
必杀技	421B或D	当身技，B成功后为敌背后出现，D则从对手后方空中出现
必杀技	214A或C	突进连携专用抵消技
必杀技	236B或D	除了连携中使用外，可返飞行道具
必杀技	236A或C X2	突进连携专用抵消技
必杀技	214B或D	具有中段效果，连携末端使用
必杀技	连续技抵消236B或D后，214236E	
超必杀技	23663214A或C	突进超必杀，连携发动
超必杀技	6321463214A或C	对空主力超杀
队长超杀	4蓄力646E	高速推进形态队长超杀

经典连续技介绍

- 2B-2A-214A-A（空节奏）-236A-236B-弹回时214236E
- 2B-2A-214A-A（空节奏）-236A-SC23663214A-DC 4蓄力646E
- D-6A-236C-236A-SC23663214A-DC 4蓄力646E
- 2B-2A-3A-23663214A-DC 4蓄力646E

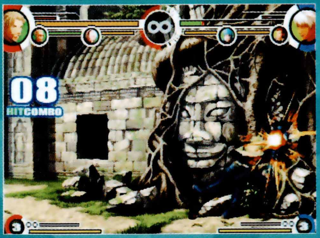
改为23663214A，则很容易实现SC超杀连段。623指令发动的斜下判定空中道具更为中段下段破防提供了基础，对手在版边倒下后，44之后发动623B，本体再进行跳入进行多段择打是这个角色的杀技。而跳跃超重攻击，立C的优秀性能也让奥斯瓦德在牵制战中不落下风。在对局中，熟练使用2B，C，或2B，最速小跳超重攻击这样的2段牵制会很安定地令局势主动权掌握在自己手里。使用这个角色比较关键的技术点还在于两段打击之后的确认连携输入，这则需要玩家大量时间的练习来做保障了。



神武

如果说从KOF2003到KOFXI哪个角色能力提升最为惊人，大怪首推这个神武。虽然这个角色仍然在牵制战上有一定的缺陷，并缺少下段起威力连携。但直接攻击SC连携威力之强，形成之简便怕是其他角色望其项背。

这个角色的主要威力集中在JD或J-D-6B-236A-SC236236A或236236B（实际由于简便输入，只需要确认命中后再输入236A便能够形成SC连携），一旦命中对手几乎可以夺去一个角色2/3的体力。而在2B-2A牵制LOOP中，神武的214A由于具有中段属性，所以可以直接确认抵消214A-236A。在这样大的中段压力下，下段2D的破防几率是相当高的，而2B-2A一旦命中对手，如果有MAX的前提下可以考虑抵消236236B（不过威力有限，损失则不小，笔者不推荐在胜负手之外的机会抵消）。在移动牵制能力方面神武也有过人之处，236E与214E的移动技如果配合基础攻击抵消，迷惑性很强，之后的打择也非常丰富。就



←惊人爆发力的突连携。

技能表

技能性质	发动指令	备注
特殊技	6B	主力连续技衔接技
特殊技	6B-6C	前技后续，利用率很低
必杀技	236A或C	可蓄力，主力突进，连携用技
必杀技	214AC	主力中段择打技
必杀技	214A后236A	前技后续
必杀技	214C	破飞行道具技
必杀技	632146A或C	破防打击，命中后可SC超杀
必杀技	236E或214E	移动技，快速向前移动或向后移动
必杀技	前技中A或C	移动技后续打击技
超必杀技	236236A或C	主力突进超杀，A发动上半身具无敌判定
超必杀技	236236B或D	多段打击超杀，B发动可代入下段2B-2A连携中
队长超杀	C，A，B，C	攻击力爆增

经典连续技介绍

- 2B-2A-236236B
- JC-JD-6B-236A-SC 236236A或236236B（输入方式可简易为236）
- 236236A COUNTER-JD
- 近身632146A或C成功-SC 236236A或236236B

算直接利用214E进行快速后撤，提高立回有利空间等作用也相当明显。由于角色本身中段打击能力强横，加上了破防打击632146A或C这样的技巧就更让地面战获得了主动。近身命中后如果有MAX更可以SC超杀。当对手试图摆脱地面不利从空中压制时，236236A的上段无敌性能将直接完璧截击。总体上说，这个角色属于大开大合类的利攻角色，明显的攻强守弱。强攻方面对MAX积攒的要求还是很高的，但一旦MAX充足，神武也是近似乎A+的角色。

为整个系列画上完美句号的神作！



Xenosaga EPISODE III

ゼノサーガ エピソードIII

Also sprach Zarathustra

ツァラトゥストラはかく語りき

PS2	本刊译名：异度传说III 查拉图斯加特如是说			CERO A
	NAMCO	7140日元	2006.7.6	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	94KB

异度传说系列一直是玩家非常喜欢的作品之一，但是出品的节奏却相对比较缓慢，三部作品又构成了整个系列的完整故事，因此大量玩家一直都在期待本作上市。这次本作终于上市，而且游戏的品质也不会让玩家失望。

□文责/雪飞

人物战斗菜单

攻击：普通攻击。

アーツ：消费EP使用特技能力。

エーテル：消费EP使用精神能力。

必杀技：主人公在战斗中使用的必杀技，都需要消耗必杀槽，各必杀技的消耗数值不同。根据必杀技使用的次数、威力会逐渐上升，也有一些必杀技必须依靠吸收魂数上升，而魂则需要使用特定的必杀技击倒生物系和灵知系的敌人后，才能吸收。

アイテム：使用消费物品。

警戒：到下一回合为止一直防御。

チェンジ：替换出场战斗队员。

逃走：从战场上逃跑，但是在BOSS战中不能逃跑。



人物数值

HP：就是体力，被敌人攻击减少到零时，则战斗不能，可使用药品在战斗中复活。不过在战斗结束后，HP为零的队员会自动复活，体力为一。但是如果在战斗中三名队员全部战斗不能，则会导致游戏结束。战斗中使用道具和精神能力都可以回复HP。

EP：相当于魔法点数，使用精神能力和特技都要消耗它。精神能力和特技都有自己必须消费的EP点数，如果主人公残存的EP点数不够则不能使用。战斗中可以使用物品回复EP点数。



STR：影响人物物理攻击力的数值，此数值越高给予敌人的物理伤害越高。

VIT：影响人物的物理防御力，此数值越高受到敌人的物理伤害越小。

EATK：影响人物的精神攻击力，数值越高使用精神能力给予敌人的伤害越大，使用回复系精神能力时回复量越大。

EDEF：影响人物的精神防御力，数值越高受敌人的精神能力攻击伤害越小。

DEX：影响人物的命中率，并且此数值越高，敌人的特技和精神特技越不容易命中。

EVA：影响人物的回避率，数值越高越容易回避敌人的攻击。

AGI：人物的速度，影响着行动的顺序，数值越高行动越快。

LUCK：人物的运气，数值越高越容易会心一击和回避敌人攻击。

BL：人物昏迷状态的耐久值，该数值积蓄到100%时，人物陷入昏迷状态。可以使用物品和精神能力回复。

人物战斗系统

行动顺序：画面右上角的数字表示敌人和我方队员的行动顺序，速度越快的越先行动，在战斗中可以消费必杀槽让我方队员提前行动。

敌人的特征与属性：

B-生物系：能力平均，可以使用各种精神能力。可以回复与支援，昏迷耐性低。

M-机械系：物理攻击力和防御力很高，精神攻击力和精神防御力低，昏迷耐性极高。

G-灵知系：能力比较平均，精神攻击力与精神防御力较高。

崩坏槽：表示人物的抗击打能力，战斗中不分敌我，只要崩坏槽积蓄到100%都会陷入昏迷状态。将敌人打到昏迷状态是玩家最佳的进攻时机，反之玩家则会陷入危险状态，尤其是那些长时间的战斗玩家更要注意这点。昏迷状态在两回合内行动不能，使用必杀槽加速行动不可，回避和防御不能，反击不能，被会心一击率上升。

必杀槽：攻击敌人后，画面右上方的必杀槽会逐渐增长，积攒到100%时会出现数字1，蓝色的表示玩家的必杀槽，红色的对应敌人，积攒够两条后玩家可以消费必杀槽使用必杀技，而且使用必杀技该槽不会增长。此外按R1、R2键后，三角、方块、圆圈键对应三名主人公，按下对应的按键可以使该主人公提前行动，但也需消耗一条必杀槽。攻击命中时，必杀槽增长20%；攻击被敌人防御住时，必杀槽增长10%；攻击被敌人回避时，



必杀槽不增长。必杀槽的上限决定使用必杀的次数和加速行动的次数，基本最大值为3，但是可以利用装备提高必杀槽的上限。战斗中灵活使用必杀技术可以对过关有很大帮助。

人物战斗系统

行动顺序：与人物战斗系统完全相同。

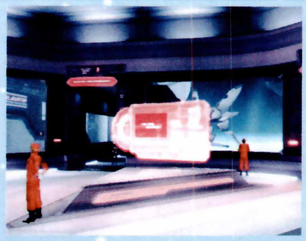
EN值：战斗中需要消耗的数值槽，每回合自动回复。

连携攻击：攻击回合结束后自动发生的僚机追加攻击。分为共斗和强袭两种。共斗在普通状态下两机连携攻击，强袭是在阿尼玛觉醒后发生的三机连携。阿尼玛觉醒的级别、各种攻击设定的连携值影响着连携的成功率。

阿尼玛觉醒：受到敌人的攻击，画面左下的阿尼玛槽会逐渐上升，达到100%时会出现数字1，此时便可发动阿尼玛觉醒。发动觉醒后可以使用必杀技，并且机体的异常效果完全无效化。LV1阿尼玛觉醒：消费EN80%、必杀技1解禁，持续两回合；LV2阿尼玛觉醒：消费EN75%、必杀技2解禁、持续两回合；LV3阿尼玛觉醒：消费EN75%、必杀3解禁、持续三回合。遇到强悍的敌人时，玩家可以先补充体力积攒阿尼玛槽，最后再使用。

© BANDAI NAMCO GAMES

E.S.战斗菜单


←联邦军港口的场景画面，玩家可以透过玻璃窗户看到E.S.。

攻击：使用各种武器进行普通攻击

アニマ覚醒：觉醒后可以使用必杀技。

アイテム：使用消费物品。

チャージ：回复最大HP的15%，但要防御到下回合。E.S.战斗中机体HP为零后则战斗不能，直到战斗结束不能复活，因此一定要注意HP。

离脱：逃跑。BOSS战时不能逃跑。

E.S.数值解析

E.S.的战斗也是本作的重点之一，玩家在驾驶E.S.战斗时经常会遭遇到一些非常强悍的敌人，因此必须熟知E.S.的基本数值，和这些数值对战斗的影响才能做到知己；还要了解敌人机体的能力数值，做到知彼，这样才能真正地“知己知彼，百战不殆”。E.S.的很多能力数值都可以通过使用装备品来提高上限，因此玩家要在游戏中多注意收集，千万不要因为急于过关而图省事，错过那些不起眼的小场景，因为在这些场景中的很多地方都隐藏着珍贵的装备品。

HP	E.S.的耐久力，可以使用装备品提高上限。被敌人攻击为零时，则战斗不能，战斗结束前不能复活。战斗中可以使用物品或者**チャージ**指令来回复HP数值。
EN	E.S.等能量，可以利用装备品提高上限，每回合攻击敌人都要消费此数值。各种武器都有必须的EN消费数值，EN不足时不能使用该武器。消费的EN在下回合自动完全回复。
POW	E.S.的物理攻击力。根据驾驶员的基本STR上升数值发生变动，影响对敌人的物理攻击力。数值越高给予敌人的伤害越大。
ARM	E.S.的物理防御力。根据驾驶员的基本VIT上升数值发生变动，影响对敌人的物理防御力。数值越高受到伤害越小。
EATK	E.S.的精神攻击力。根据驾驶员的基本EATK上升数值发生变动，影响对敌人的精神攻击力，数值越高给予敌人伤害越大。
EDEF	E.S.的精神防御力。根据驾驶员的基本EDEF上升数值发生变动，影响对敌人的精神防御力，数值越高受到伤害越小。
DEX	E.S.的命中率。根据驾驶员的基本DEX上升数值发生变动，影响对敌人的命中率，数值越高越容易命中目标。
EVA	E.S.的回避率。根据驾驶员的基本EVA上升数值发生变动，影响对敌人攻击的回避，数值越高越不易被命中。
AGI	E.S.的速度。根据驾驶员的基本AGI上升数值发生变动，影响行动顺序，数值越高行动越快。
LUCK	E.S.的运。根据驾驶员的基本LUCK上升数值发生变动。数值越高越容易出现会心一击和回避敌人的攻击。
E.S.的攻击方法	机体的EN决定一回合内E.S.的攻击数，可以通过装备品提高上限。攻击方法根据装备的武器变化，在攻击选择时并不需要将EN全部消耗，如果在选择武器后EN残存可按R1键立刻开始攻击。消费掉的EN数值会在下一回合自动回复。

主人公特征

本作可以出战的主人公人数不少，而且还有些队员比如卡南，可以在指定情况下使用。因此玩家必须了解这些主人公的特征，注意支援系、击系和回复系队员相配合，遭遇到不同的敌人选择不同的组合将其消灭。

紫苑	支援型。能力比较平均，善于使用回复系精神能力，战斗队列不可缺少的人物。
金	攻击型。高攻击力可以给敌人很大的伤害，虽然防御力和HP稍低，但回避能力优秀。
KOS-MOS	攻击防御型。高攻击高防御，但精神能力攻击低下，EP值少。
JR.	攻击型。可以对应敌人的弱点和特性使用各种攻击方法的万能人物。
莫莫	回复型。HP较低但可以修得很多回复、支援系列的精神能力。
基奇	防御型。高体力高防御，绝对队伍中坚固的盾牌。
凯奥斯	支援型。高精神攻击力，可以修得对库农西斯必杀技，还可以修得使被击倒同伴自动复活的精神能力。

防御属性



↑紫苑正在考虑前往酒店。

在战斗中玩家锁定攻击目标时，在敌人的下方会出现一串小图案，这些图案则表示该敌人的属性弱点和强项，虽然标志很小，但玩家一定要仔细辨认。因为选择那些针对敌人弱点的属性攻击可以消耗敌人大量的体力。

圆圈	弱点	受到的伤害量1.5倍。
三角	强化	受到伤害半减。
横杠	吸收	受到攻击后HP回复。
叉子	无效	受到攻击伤害为零。

ステータス支援种类

セフティー	战斗不能时自动复活HP回复一半。
最爱の徒	战斗不能时自动复活HP完全回复。
HPリカバー	HP每回合少量回复。
EPリカバー	EP每回合少量回复。
ブレイクリカバー	BL每回合少量回复。
クイック	提高速度。
オフェンシブ	提高物理攻击力和精神攻击力。
ディフェンシブ	提高物理防御立和精神防御力。
バランスアップ	命中率、回避率上升。
ブースト上升	ブースト上升率大幅上升。
ブレイク上升	ブレイク攻击力大幅上升。
绝对クリティカル	肯定发动会心一击。
物理攻击无效	受到敌人物理攻击伤害为零。
ブレイク无效	昏迷槽归零。
攻击力上升	物理攻击力、精神攻击力大幅上升。
防御力上升	物理防御力、精神防御力大幅上升。
绝对回避	必定回避敌人的攻击。
绝对防御	必定防御敌人的攻击。
绝对カウンター	必然反击。
オメガフィスト	防御发生时，物理攻击力上升，效果持续到战斗结束。
オメガソウル	防御发生时，精神攻击力上升，效果持续到战斗结束。
オメガスキン	防御发生时，物理防御力上升，效果持续到战斗结束。
オメガマインド	防御发生时，精神防御力上升，效果持续到战斗结束。

异常状态

ブレイク	人物陷入昏迷，攻击防御等一切行动两回合不能，被敌人会心一击率升高。
ヒート	对咏唱者执行特定的攻击。
ポイズン	每回合减少HP，HP为1时无效，可以使物品和精神回复。
フィストダウン	物理攻击力下降，可以使用物品和精神回复。
ソウルダウン	精神攻击力下降，可以使用物品和精神回复。
スキンダウン	物理防御力下降，可以使用物品和精神回复。
マインドダウン	精神防御力下降，可以使用物品和精神回复。
バランスダウン	命中率、回避率下降，可以使用物品和精神回复。
スロウ	速度下降，可以使用物品和精神回复。
封印アーツ	特技使用不能，可以使用物品和精神回复。
封印エーテル	精神能力使用不能，可以使用物品和精神回复。
ブースト	ブースト使用不能，可以使用物品和精神回复。
结晶化	2回合后结晶化，身体粉碎战斗不能。在身体粉碎前可以使用物品回复。
ヒルベルト	物理攻击防御、精神攻击防御、速度等多项能力下降，对机械系无效。
Fマイン	给予大伤害的定时炸弹，3回合后爆炸，可以利用阿尼玛觉醒和物品回复。
ダメージ反射	自身受到给予敌人相同的伤害，HP为1时无效，可以使用物品和精神回复。

基础设施


←这是序章最后的解谜场景，玩家要「先两边后中间」。

黄色发光点：接触后自动回复最大HP、EP，按圆圈键存盘。

蓝色发光点：相当于商店，可以进行道具装备的买卖。

青色发光点：可以将玩家传送到去过的冒险场景锻炼级别。

可破坏物体：当走近这些可以破坏的物体后，会自动显示出攻击指示，按方块键可以将其破坏，在这些物体中会藏有物品，有些物体中还会突然出现敌人。出现复数可破坏物体时，可按L1、R1键选择准备破坏的物体。

陷阱：在冒险时按R2+方块键可以设置的物品，发动后在一定时间内可以限制敌人的行动，不过在通路以外的场所不能设置。设置以后玩家要按方块键发动，如果距离过远则不能发动，而且不能连续设置和引爆。根据场景不同，可设置陷阱的数量也不同，最多可以设置十个，并可以补充。在设置好陷阱后，玩家就算不从敌人的背后进行攻击，也能先制攻击，可以从一开始便领先敌人。尤其是在一些场景中，有些敌人会围着某个建筑物一直转圈，如果一直在后面追逐它，则比较费力，此时使用了陷阱后，玩家可以很轻松的绕到它的背后。可惜的是陷阱的数量有限制，玩家最好别轻易使用，将它留给那些比较强悍的敌人方为上策！



未来世界迷雾重，神秘怪物侵宇宙！美女追求真相路，人间兵器永相伴！

流程

1、按方块键破坏拦路的障碍物。
2、一层第一个机关要先破坏最中央的物体，然后攻击上面蓝色的旋转物，最后攻击下面的红色物体。按R1、R2可以切换攻击目标。
3、第一层第二个机关要先记住地面改变颜色的顺序，然后按次序攻击相应的旋转色块。如果忘记了可以调查前面的机器重新来过，不过地面改变颜色的顺序也会改变。
4、进入第二研究中心开始遇敌，不过战斗没有什么难度，可以顺便熟悉一下本作的战斗系统。
5、第三研究中心要不断地调查机关开辟道路，有些障碍物中还藏有敌人。
6、第四研究中心可以使用R2+方块键设置陷阱，再按方块键发动，在爆炸范围内的敌人会在短时间内行动不能，便于玩家从敌人背后攻击和先制攻击。
7、第五研究中心要先传送到两边解除机关，再解除最中间的机关，最后开启入口处第一个机关。
8、BOSS战：シグルドリファ，灵知系敌人。没有什么难度的一战，多使用必杀技，反正留着不用也是浪费，运气好的话连补充体力的药品都不用使用。
9、沿路走到下层，调查电脑。
10、E.S.战斗，毫无难度。
11、虽然敌人E.S.的体力很高，但是坚持几回合后便可以使用阿尼玛觉醒，使用必杀技可以轻松取胜。
12、联邦空港走左侧通道，乘电梯到达下层。
13、进入第一商业区北侧，在酒店内找到阿兰。
14、起床后调查电脑。
15、去商业区南边的咖啡店。
16、走出酒店后，在大地图上往东北走，进入统合先进技术试验场。
17、乘坐电车前进。
18、从由利处出来后，穿过试验场地，乘车前往研究所。
19、从试验场出来后返回酒店，回自己的房间休息。
20、与阿兰一起走出屋。
21、去港口进入右侧通路。
22、回酒店前可先去购买

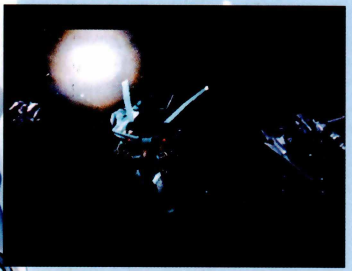
系列故事简介（初代）

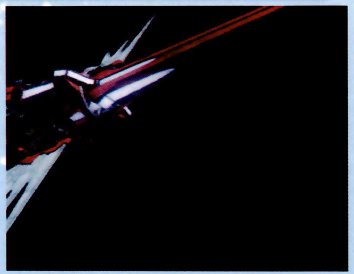
A.D.20XX，在凯尼亚北部的托鲁卡纳湖畔的发掘工作时，无意中发现了现在被称为“奏哈鲁”的物体，从此人类踏上了前往宇宙的征途。4000年后T.C.4767，旗舰为巡洋舰沃库林迪号的星团联邦军第一一七海军队担任调查行星“阿里阿多内”消失事件调查队的护卫任务，在旗舰上搭载着为了对抗谜之生命体“库农西斯”、由沃库塔集团研制的战斗用人型机器人KOS-MOS。为了启动实验，包括沃库塔第一开发局主任卯月紫苑在内的研究成员也一同乘舰。在舰队进行调查任务的同时，研究人员也展开了KOS-MOS的启动实验，但多次实验全部以失败告终。


↑海岸边紫苑一身清凉打扮！

实验虽然失败，但把KOS-MOS当作已经去世恋人凯宾遗物的紫苑却感觉到KOS-MOS在抵抗成为兵器，因此不肯觉醒，而副主任阿兰则在一旁默默地守护着紫苑。

在调查中，旗舰沃库林迪号意外发现漂流在宇宙中的“奏哈鲁”并立刻回收。结束调查任务的舰队立刻返回，但在途中却遭遇到以“奏哈鲁”为目标的大群“库农西斯”。被侵入舰内库农西斯袭击的紫苑在意识模糊时，看到了谜之少女内碧利姆的身影。在紫苑武力抵抗静候死亡时，KOS-MOS突然启动，将她营救。在KOS-MOS的帮助下，紫苑与阿兰、巴修鲁中尉合流，准备逃离沃库林迪号。多次轻易击退库农西斯的KOS-MOS在战斗中，为了营救紫苑将巴修鲁中


↑三架E.S.保护着母舰前进。


↑穿越宇宙的大型战舰！

尉和库农西斯一并射杀。面对紫苑的指责，KOS-MOS说自己只是兵器而已。最后紫苑、阿兰和KOS-MOS使用救生艇，成功逃离沃库林迪号。

在宇宙中紫苑一行得到民间货船艾鲁扎号救助，并在这里与拥有神秘力量的少年凯奥斯相遇。在紫苑等人面前，凯奥斯轻易地消灭了库农西斯，对大家的惊讶只是抱以微笑。艾鲁扎号搭载着客人们向第二米露西亚进发……

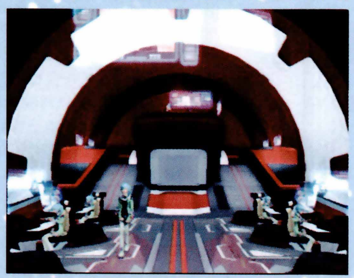
与此同时合成人类基奇，接受星团联邦接触小委员会的任务，为了营救被U-TIC机关绑架的百式人造人莫莫，单身潜入小行星布莱罗马。因为在莫莫的深层意识中有由阿奇姆埋藏的被称之为“Y资料”的绝密资料，因此被U-TIC机关司令官马古利斯绑架。救出莫莫的基奇驾驶着救生艇一面抵抗着敌人的追击，一面逃离行星布莱罗马。在宇宙中被艾鲁扎号搭救。获救的基奇与莫莫听从由利的指示，与紫苑等人共同行动一起前往第二米露西亚。阿鲁扎号随后与调查U-TIC机关的重武装舰迪兰达鲁号合流，紫苑在这里遇到了特殊财团理事“库凯基金会”之一的JR.。


↑太空中展开的一场生死决战。

与第二米露西亚政府紧密相关，理解莫莫现状的JR.出于安全考虑，邀请紫苑等人一起前往库凯基金会。一直监视着众人行踪的马古利斯为了得到莫莫体内的Y资料，酝酿了新的阴谋。因谋反罪，联邦舰队包围了第二米露西亚，虽然紫苑等人被联邦军逮捕，但最后由于KOS-MOS体内记录了战斗数据，证明了众人的清白。

但马古利斯的行动并未停止，而是派遣新的敌人来夺取莫莫。此人就是14年前米露西亚纷争时诞生的人体兵器“U.R.T.V.”的幸存者，对JR.异常执着的阿鲁贝特。阿鲁贝特为了完成任务，在米露西亚宙域启动了由阿奇姆等疯狂发明“内碧利姆之歌”，与歌声产生共鸣，米露西亚宙域内出现了大量的库农西斯，第二米露西亚和库凯基金会再次陷入危机。阿鲁贝特则趁乱潜入，并将莫莫逮捕。得知莫莫被抓的JR.立刻追逐阿鲁贝特，但由于突然出现的神秘面具人，被阿鲁贝特逃脱。

疯狂的阿鲁贝特利用从莫莫处得到的“资料”断片召唤出巨大的“天之车”，企图将第二米露西亚摧毁。为了保护第二米露西亚，紫苑等人成功从内部将其破坏，但失去重力的天之车依然缓缓向第二米露西亚坠落，阿鲁贝特嘲笑着JR.离开……


↑母舰内部控制室内大家都在紧张工作。

KOS-MOS为了阻止天之车降落到地表，尝试从内部将其解体，最后取得成功天之车化为无数灰烬。但是艾鲁扎号也因为第二米露西亚的重力问题不能脱离危险，向地表降落。为了防止船体与大气摩擦产生的热量将艾鲁扎号摧毁，KOS-MOS一个人展开防护罩走出船体，担心KOS-MOS的紫苑拼命呼喊但是却没有回答。在此关键时刻神秘少年凯奥斯也不再沉默，仿佛是在呼应KOS-MOS，在他的双手心也散发出淡淡的光芒，并且越来越大越来越强，最后终于和KOS-MOS保护罩的光芒合二为一，化成白色的翅膀将艾鲁扎号包围其中。在晚霞中艾鲁扎号终于平安降落，在柔和的夕阳光辉下，KOS-MOS站立在舰桥上眺望着远方，一头蓝


↑JR.和凯奥斯驾驶着机体战斗的画面。

系列故事简介（二代）

T.C.4753，行星米露西亚爆发的纷争已经蔓延到了行星全土，星团联邦政府为了摧毁U-TIC机关，逮捕造成纷争的



↑凯奥斯表情严肃地分析数据资料。

元凶—U-TIC机关的创立者由阿奇姆，向U-TIC本部展开了三次降落作战。为了使“奏哈鲁”制御系统无效化，将特殊部队“U.R.T.V.”投入战斗。星团联邦特殊作战军中将海鲁玛觉察到，人体兵器“U.R.T.V.”与奏哈鲁制御装置接触是一件非常危险的事，因此独自展开了以保护“U.R.T.V.”为目的的秘密作战计划。

海鲁玛得到沃鲁塔集团CEO“威路海鲁姆”的帮助，投入了新型的机动兵器E.S.，驾驶员为合成人“卡南”和“凯奥斯”。穿过战火E.S.平稳降落，但此时



↑强大的E.S.整装待发。

U-TIC机关已经启动了“内碧利姆之歌”，整个米露西亚陷入混乱，到处都是暴走的合成人类，不分敌我地追杀着士兵们，卡南和凯奥斯也陷入危机。此时一架隶属联邦军的A.M.W.S搭救了两人，驾驶机体的飞行员正是卯月紫苑的哥哥，特殊作战军情报部大尉卯月金。

为了得到引起米露西亚纷争绝密资料的金与卡南、凯奥斯目的地相同，因此共同行动。然而出现在他们面前的是U-TIC机关司令马古利斯，并与金展开了一场生死之战。击退马古利斯的金也身负重伤，不能继续完成任务，将自己得到的数据记录转交给卡南后离去……

T.C.4767阻止天之车坠落的艾鲁扎号平安降落在第二米露西亚。紫苑等人将KOS-MOS转交给沃鲁塔第二开发局，JR.等人则为了解析深藏在莫莫体内的Y资料，前往U.M.N.管理中心。

贝莱古利指挥的机动兵器部队为了夺取莫莫再次袭来，保护着莫莫的JR.等人逃入市区，被敌人逼上了绝路，此时卡南驾驶着E.S.突然出现，化解了这次危机。而紫苑将KOS-MOS转交给第二局后，在街头遇到自己的亲哥哥金。自从十四年前的米露西亚纷争后，紫苑一直与哥哥保持距离，因此两人的交谈并不融洽。第二天开始解析Y资料，为了顺利完成解析任务，接触小委员会派来的代表是由利。与由利再会的莫莫十分高兴，而面对等于自己女儿的莫莫，由利却百感交集。

解析工作开始非常顺利，但却启动了阿鲁贝特留在莫莫体内的陷阱，Y资料开始向外发送。为了保护珍贵的Y资料，为了守卫由阿奇姆的遗物，莫莫切断了自己与外部的一切联系，资料数据停止流出，但莫莫的一切机能也完全停止。在



↑艾鲁扎号经历了无数磨难，船员们的能力自是非同寻常。

由利的拼命努力下，莫莫终于恢复了正常的机能，但是却没有任何意识。

得知此事的紫苑和JR.立刻赶到管理中心，为了取回莫莫的意识，紫苑等人进入了莫莫的深层意识领域，结果在这里看到了莫莫的原型，由阿奇姆和由利的女儿小樱的记忆。在莫莫的深层领域的世界内，回忆着U.R.T.V.、与小樱相遇、与阿鲁贝特和尼古莱多共同生活的JR.逐渐不安，最后不能控制自己的怒火与阿鲁贝特战斗。

看到JR.和阿鲁贝特这对兄弟战斗的莫莫与自己深层领域内沉睡的小樱的意识开始共鸣，终于恢复了意识，然而这却是阿鲁贝特的真正目的。在莫莫恢复



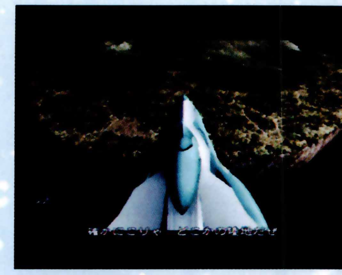
↑紫苑的亲哥哥金正驾驶着E.S.战斗。

意识的同时，Y资料开始向外部流出，而得到Y资料的阿鲁贝特则为了达到自己的目的，将旧米露西亚复活。发现米露西亚宙域异变和旧米露西亚复活的移民船团和星团联邦政府，为了得到沉睡在米露西亚的奏哈鲁开始侵攻作战。

为了抑制混乱的事态继续恶化，第二米露西亚政府代表海鲁玛委托基金会保护奏哈鲁，接受棘手任务的JR.等人带上金和卡南，乘坐艾鲁扎号前往旧米露西亚。

而返回沃鲁塔本部的紫苑在内碧利姆的指引下，为了完成与菲布的约定，从曙光号上夺取迪娜号与阿兰一起赶赴米露西亚。途中遭遇到强大的机动兵器，在压倒性的力量面前，紫苑再次陷入危机。为了搭救紫苑，KOS-MOS再度觉醒。在KOS-MOS的努力下，最终紫苑顺利与艾鲁号合流。

到达米露西亚与U-TIC机关士兵多次战斗后，紫苑一行终于到达星球的中枢。让紫苑震惊的是菲布的两个妹妹已经成了整个系统的一部分，而停止奏哈



↑奔向神秘漂浮大陆的艾鲁扎号。

鲁的行动却只能将这个系统破坏，而这则意味着菲布的妹妹也会死亡。迷惑的紫苑面前出现了菲布的幻影，理解了她的一席话后，紫苑终于命令KOS-MOS将系统破坏。可是系统的破坏并未能停止奏哈鲁的行动，教皇终于将巨大的怪物**プロトオメガ**，在它面前联邦舰队根本就不堪一击，迅速溃败。为了将其彻底破坏，艾鲁扎号冲进了它的内部。

在中枢与教皇对峙的紫苑面前，阿鲁贝特突然出现，但他却惨败于教皇操纵的**プロトオメガ**之手，从这个世界消失。仿佛失去自己一半的JR.拼命战斗，但是依然敌不过教皇的强大力量。仿佛在嘲笑JR.的人的软弱，夸耀自己如神的力量，教皇决定将第二米露西亚摧毁。但是**プロトオメガ**的机能却突然停止，出现在教皇面前的是神秘的人物，他们出现后不但将教皇与**プロトオメガ**歼灭，还将阿鲁贝特复活，并且让阿鲁贝特接触到了“乌多”。随后整个米露西亚宙域发生了巨大的变化，并向整个宇宙蔓延。



↑敌人的机体在关键时刻突然袭来。

为了与阿鲁贝特彻底解决全部恩怨，JR.孤身一人冲进异变的中心，一场惨烈的战斗后，阿鲁贝特终于粉身碎骨，而JR.也在旁边安静地目送自己的“另一半”的离去……

重要人物介绍

本系列中出现了大量的人物，光主人公数量就多达七名。由于整个故事的世界观庞大，出现的主要次要人物也远比一般角色扮演游戏要多上许多，为了便于玩家对游戏故事的了解，特此将部分主要人物的故事介绍给玩家，希望对玩家的过关能有所帮助。此外本作中还有很多组织的名称、大量的星球名称、甚至还有很多科学术语，因为语言的关系，这些千奇百怪名词可能会对玩家的游戏造成一定困难，因此在本次攻略中先为玩家介绍这些人物和关键的游戏术语。本作中最主要的两个敌对势力就是星团联邦和欧鲁姆斯，而这两大组织中也各有一些神秘人物，这些人物有跟小接触委员会和u-tic机关又有些或多或少的联系，玩家如果想真正熟悉整个系列讲述的故事，可以在进行游戏前先购买一套异度传说的动画补习一下。



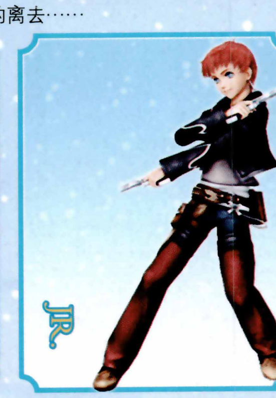
本系列主人公，隶属于巨大的集团企业沃库塔，KOS-MOS开发计划不能缺少的才女，但在大约半年前辞职。现在与地下组织“斯奇安提亚”联手，调查沃库塔的罪行。外表开朗，但却背负着痛苦的过去：幼年由于战乱父母双亡；3年前启动KOS-MOS的实验中发生的事故夺去了她恋人的生命。



为了对抗对人类持有明显敌意的谜之生命体“库农西斯”，沃库塔开发的战斗用人型兵器。行动诡异，似乎还有其他的目的。本来应该是没有感情的战斗兵器，但紫苑却多次感觉到她感情的动摇，而且曾经多次舍弃自己的生命保护紫苑。在本作中，她仍然是关键的关键。



在这个世界中非常常见的合成人类，拥有捕捉库农西斯能力百式观测器的原型。性格直爽，虽然看来柔弱，但却擅长驾驶E.S.战斗。制作者是绝世天才科学家由阿基姆和由利夫妇。体内藏有集由阿基姆研究成果之大成的“Y资料”，“Y资料”解析完成后，与JR.一起工作。



为了对抗“乌多”制造的人体兵器“U.R.T.U”之一，一直保持极高的战斗能力。外表看还是一名少年，但其实已经27岁，这也可能是能保持极强战斗力的原因。特殊财团的代表理事，从事救济和保护平民的工作，也接受第二米露西亚政府和接触小委员会的委托。

流程

一些装备，在酒店大厅内遇到阿兰，从此可以修得特技。做好准备后与阿兰对话，选择“はい”直接到晚上。

23、先乘2号车再转乘5号车，到达研究所。

24、研究所内需要解谜才能继续前进，但难度并不大。四块地板组成的桥需要多尝试几次，摸索出攻击的位置控制哪几块地板。

25、救出KOS-MOS后继续前进，会遇到六个巨大的敌人，此时可以快速逃跑或者将敌人全灭。由于逃跑很容易被敌人从背后攻击，因此建议索性将敌人全灭，战斗的难度并不大。

26、BOSS战：アルドラカーフ，灵知系。这和敌人比较强力，速度很快，二级必杀可以使我方队员大约损失300左右HP，一定要注意回复。有时为了确保生命安全甚至可以放弃攻击。

27、一直向下走出艾鲁扎号。乘坐电梯驾驶E.S.离开。

28、浮游大陆，E.S.可以使用连续攻击，注意武器的选择。前进时注意周围的敌人，别把自己的后背交给他们。拦路的紫红色晶石要从高处推下同样的晶石撞击消除。

29、BOSS战：E.S.ナフタリ。很辛苦的一战，多使用阿尼玛觉醒，利用强袭和共斗，同时注意HP的回复。敌人在觉醒后攻击威力惊人，基本上一击便可报废我方一架机体。

30、神殿里敌人数量不多，但体力偏高，多利用必杀为好。

31、走出神殿后破坏侧面小路上的石头前进至墓地。

32、BOSS战：T-elos，HP7500，毒无效。请做好打一场持久战的思想准备。T-elos的普通攻击并没什么可怕的，但是她的必杀却相当恐怖，而且她还会提高自身的能力。我方队员体力不足请及时替换队员，用车轮战法和人海战术拖死她！

33、起来后向右前进与大部队合流。

34、注意路边的岩石等杂物，破坏后可以得到物品或发现新道路。

35、BOSS战：战斗用合成人*2，敌人不过是强化版杂兵，很好对付。

36、矿山内的敌人能力很强，最好绕到它们后面攻击。

37、BOSS战：マイ、リュ　ボルト。人的速度稍快，但攻击力要低很多，所以先消灭机体为上。リュ　ボルト报废后，マイ暴走，此时要注意体力的回复，尤其要注意那些已经被打昏的队员。

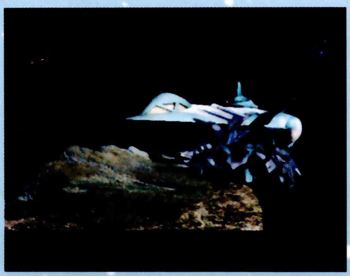
38、起床后坐电梯去下面的房间。

39、从矿山洞口边上的小路走出矿山，沿路进入市区。

40、沿路穿过市区，到达重度神经症治疗设施。

序章 纷争

T.C.4747行星米库塔姆发生纷争，到处都是疲惫不堪的人们和纷飞的硝烟，整个星球陷入灭亡。一位年轻的母亲忍受着疲惫的煎熬，终于将自己的孩子送上了救生艇，临别之际将自己的项链交给孩子留做纪念。而这个可怜孩子却只能睁睁地看着母亲的异变离去，离开这生自己养自己的星球……



↑本作是一部冲出地球走向宇宙的作品。

紫苑等人正在执行一项重要的潜入任务，目的是取得沃库塔集团的重要数据，调查该集团与库农西斯间的关系。在基地外大量的敌人机体向紫苑等人发起猛烈的攻击，不过在卡南驾驶的E.S.面前，他们不过是一些会移动的靶子，再加上多库托斯的通力合作，三两下就将敌人消灭个一干二净。进入沃库塔第二研究中心后，多库托斯决定留在外面巡逻，让紫苑、美由纪和卡南三人完成数据的调查工作。

虽然美由纪还是个新兵，但在紫苑和卡南的配合下依然成功潜入研究中心内部，并在解析资料时发现大约在300秒前，出现了奇妙的量子流动，似乎是有人在与这里联系，也仿佛是在监视着什么。突然大量的库农西斯从天而降，众人立刻陷入危机，幸亏多库托斯驾驶着E.S.及时赶到，为众人召唤E.S.争取了宝贵的时间。在驾驶着E.S.的紫苑面前，突然隐约出现了一个熟悉的身影，并对紫苑说不行……

脱离险境的紫苑与众人联系，得知数据的解析工作已经基本完成心中大悦。阳光下的海岸海风轻吹，海鸟飞过一幅欣欣向荣的美丽景色，而一身性感的泳装打扮更衬托出了紫苑的女性魅力，不过目前却不是游山玩水享受生命的时间，在短暂的休息之后，紫苑又投入到紧张



↑E.S.战斗的游戏画面！

的工作中。虽然这次的调查行动也许算得上是犯罪，但紫苑认为库农西斯与U.M.N.是共生关系，也许召唤出库农西斯的也正是沃库塔集团，KOS-MOS的开发也很有可能抱有别的目的，因此紫苑更加坚定调查沃库塔集团的决心。结束通话后，紫苑收到了阿兰发来的电子邮件：KOS-MOS开发计划终止，并将KOS-MOS转交给军方，最后还约紫苑与大家见个面。紫苑得知这一消息十分伤感，并回想起半年前辞职时与阿兰交谈和当年与凯宾交流的场面。凯宾认为KOS-MOS是为了保护人类而研制，因此要使用女性的造型，用来突出主题；在世界上存在的全部生命体与非生命体都是必然的，因此凯宾非常渴望了解库农西斯存在的意义。而此时在太空中，威鲁海路姆和红色面具男似乎在酝酿着什么阴谋……

第一章 坠落

由于这次在太空中的激烈战斗，星团联邦的第八十七方面军舰队全灭，因此米库塔姆星系事实上已经纳入到欧路姆斯军的势力范围。这与一百年前的状况完全一致，似乎在预示着历史的重现。星团联邦自然不能任由欧路姆斯军的势力扩大，正在计划着更大规模的军事行动。此



↑很多场景中玩家必须调查机关才能继续前进。

时JR.又从凯南处接受了重要的调查任务，要去调查突然出现的神秘浮游大陆。这块大陆突然出现在宇宙中，并且被超球面体笼罩着。远方站在故土上的马古利斯和贝莱古利正在为复活故土发誓，要用自己的生命守卫传说中的圣地，难道他们嘴中的圣地与突然出现的浮游大陆有关系？

不知在太空中漂浮了多久，艾鲁扎号终于发现了奇怪的浮游大陆，但敌人也尾随而至。JR.立刻命令艾鲁扎号负责收集数据，自己和凯奥斯等人驾驶E.S.负责掩护。消灭掉几名杂鱼后，敌人的援军出现，让大家意外的是敌人的援军竟然只有一架机体。但是这架机体却抵得上千名士兵，因为驾驶员就是马古利斯。他的实力确实强悍，一出手便拖住了金，其他的人虽然也在侧翼增援，但是却帮不上金什么忙，不知道这次是这对师出同门的“兄弟”第几次决战了。在他们决战时，浮游大陆突然出现



↑繁华城市的夜晚景色。

了异常变化，为了掩护金艾鲁扎号被暴怒的马古利斯一剑砍伤，急速坠向浮游大陆。虽然全体船员们都在拼命努力控制局面，但是依然不能阻止舰艇的下落，艾鲁扎号终于消失在超球面体中……JR.、金等人只得立刻联系总部，驾驶着E.S.在太空中等候支援。

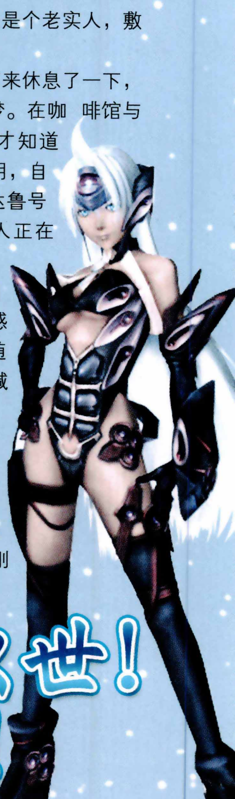
第二章 演习

紫苑驾驶着E.S.一个人在宇宙中飞行，在寂静的宇宙中紫苑思绪万千，不但想到了米露西亚纷争、神秘少女内碧利姆，还想到了自己和KOS-MOS的未来……

新主任阿兰放下手头的工作，独自赶往联邦主星非弗斯·艾路沙莱姆与紫苑相会。而此时政府已经决定了下次实战模拟中KOS-MOS的对手，因此研究所内部乱成一团。虽然紫苑已经与沃库塔集团没有任何关系，但是阿兰依然亲切地称呼她为主任。紫苑和阿兰见面还没来得及交谈什么，美由纪就发来联络，因为明天是新兵器的公开演习，KOS-MOS也要参加，因此要求阿兰协助完成任务。实在的阿兰自然立刻答应了美由纪的请求，而想念KOS-MOS的紫苑得知这一消息，立刻求阿兰帮忙明天让自己也能参加演习，紫苑的要求阿兰更是不可能拒绝。美由纪这个小姑娘果然是天真，差点说漏嘴让阿兰知道她和紫苑在调查沃库塔集团的事，不过幸亏阿兰是个老实人，敷衍几句后蒙混过关。

阿兰走后紫苑躺下来休息了一下，但却被凯奥斯搅了好梦。在咖啡馆与凯奥斯面谈后，紫苑才知道目前艾鲁扎号行踪不明，自己的兄长金也在丢朗达鲁号上协助搜寻工作。二人正在交谈时，紫苑忽然晕倒，并进入一个奇怪的世界中，在这里紫苑感觉到了乌多的波动，随后还依稀听到有人在喊自己的名字……

醒来后紫苑发现自己已经躺在酒店的房间里（凯奥斯还真有绅士风度），睁开双眼后紫苑没来得及细想刚才的梦境，就收到了来



异度传说三部曲，完结作品终出世！
优异品质惹人迷，百万玩家尽欢颜！

自阿兰的联络。原来演习已经开始了，阿兰也在酒店的大堂里等候多时。虽然身体并没有完全恢复，但是为了尽快见到KOS-MOS，紫苑立刻起床出发。（好像缺少了洗脸化妆……）

迪米托利·由利夫原议员是JR.的父亲，是指挥将奏哈鲁主体从接触小委员会转移到军方的著名人物，这次模拟演习中使用的主力战斗机体也是根据他的指示制造的。因为这次演习的场地是对抗库农西斯的最后壁垒，更是奏哈鲁项目的中枢，因此今天更是戒备森严，如果不是有阿兰带领，紫苑绝对是不能进入这里的。在试验场中，紫苑见到了最新研制的人型战斗兵器“T-elos”，让紫苑惊讶的是她竟然与KOS-MOS非常相似。看到她在瞬间消灭掉大量的库农西斯后，紫苑更是觉得她那强大的力量令人恐惧。随后出场的则是紫苑日思夜想的KOS-MOS，她的对手则是巨大的机械兵器。战斗进行到一半，机械兵器突然暴走，KOS-MOS虽然全力战斗却仍然败下阵来。幸亏巨大机械兵器不久后便恢复了正常，没有造成太大的损失。T-elos的开发责任人罗多似乎是特意赶来挑衅，每一句话都让人听了很不舒服，连老实人阿兰都被气得够呛。


↑驾驶E.S.的巾帼英雄紫苑英姿飒爽。

走出看台后紫苑又遇到了老熟人由利，随后还见到了奏哈鲁项目不能缺少的关键人才——阿贝鲁，让紫苑惊讶的是他只是一名儿童，他在地上的涂鸦竟然是多次出现在紫苑面前的内碧利姆。在由利的大力协助下，紫苑回到了研究所，见到了那些曾经与自己并肩战斗的老部下。这些老部下们依然亲切地叫紫苑为主任，让紫苑觉得很不合适，害怕自己伤害了阿兰，但老部下们对阿兰的新主任称呼立刻打消了紫苑的疑虑。而KOS-MOS也因为刚才的战斗伤痕累累，目前正在调整。

紫苑离开后，特别顾问罗多又来拜访，不过他可是个不受欢迎的客人。不仅态度傲慢之极，而且带来的还是废弃KOS-MOS的命令，虽然阿兰等人坚决反对这一命令，但却毫无办法……

回到房间后紫苑立刻联系到了多库托斯，并将今天从试验场得到的情报发送给她，同时还得到了关于卡南的重要情报。结束通话后紫苑又看到了内碧利姆，她告诉紫苑目前的库农西斯现象正在引导宇宙走向灭亡，而知道该怎么做的只有KOS-MOS，真正了解KOS-MOS内心的也只有紫苑。


↑紫苑的专用机体，参加了无数场战斗。

卡南认为现在艾鲁扎号是被困在浮游大陆超球面体内，而目前联邦的技术力还不能突破超球面体，但却可以利用KOS-MOS的第三兵装形态将其突破。因此卡南大胆向由利提议，将决定废弃的KOS-MOS再利用。

多库托斯研究了紫苑传过来的数据，但仍对T-elos从成立研究计划到预算编成一无所知，不过在仔细分析了运输船的重量变化后，得出的结论是T-elos似乎与欧路姆斯有关。紫苑委托多库托斯调查自己的父亲的事也大概调查清楚了，多库托斯劝阻紫苑有些事情还是不要知道为好，但是紫苑却坚持要求了解真相。最后多库托斯只好将真相告诉紫苑，原来她的父亲15年前是U-TIC机关的监察官，很可能与当年的米露西亚纷争有关。虽然紫苑一直说对此早有思想准备，但是仍然突然昏了过去。

睁开双眼后紫苑发现陪伴在自己身边的还是阿兰，紫苑忽然想起明天要面会由利，和阿兰定下的约会只能改期。虽然阿兰很有诚意地说没关系，但是紫苑还是决定晚上陪阿兰一起看夜景。夜晚城市的景色格外美丽，紫苑的心情也十分舒畅，阿兰更是非常开心……

在宇宙港口，紫苑终于知道KOS-MOS被废弃处分的命令，这让紫苑异常伤心难过。不过由于目前可以拯救艾鲁扎号的只有KOS-MOS，紫苑和大家商量后决定潜入研究所盗取KOS-MOS。让大家担心的是紫苑竟然又突然昏倒，当然最担心的还是阿兰和紫苑的哥哥金。紫苑醒来后跟哥哥交谈了几句，兄妹的关系得到了改善。此后由利也来鼓励紫苑坚持自己的信念，并表示自己也认为KOS-MOS是完整体，有自己的思想，并非是简单的战斗兵器。

由于有阿兰和美由纪内应，紫苑一行人很顺利地潜入到研究所内部，但在乘坐电梯时发现电梯失控，不能乘坐。紫苑还以为这是美由纪准备工作的失误，而其实这却是因为某些事物在召唤着众人。到达最下层后，大家看到的是巨大兵器**オメガ**。在大家惊讶之时，神秘少年阿贝鲁突然出现，并为紫苑一行指明前进的方向。在废品收集场，紫苑终于找到了KOS-MOS，看着与垃圾为伍的KOS-MOS紫苑伤心得热泪盈眶。不过好在KOS-MOS并没有大碍，只不过是身上沾满垃圾而已。穿过垃圾场后紫苑再次昏迷（一路上紫苑一直有昏迷的迹象，这次是终于发作。看来紫苑的身体有点问题……）昏迷中紫苑依稀听到有人在呼喊自己的名字，并问自己到底在追求什么，紫苑立刻反问你到底是谁，得到的答案却是宇宙的意志、也就是乌多……



↑卡南正在解析数据，紫苑和美由纪在旁协助。

一路苦战之后，紫苑终于带着KOS-MOS离开了这个熟悉又陌生的场所，而目送紫苑一行乘坐飞船离去的却是罗多和蓝色面具人，蓝色面具人打算出手阻止紫苑，但罗多却说这样的小事完全不用亲自动手，紫苑和KOS-MOS会被命运带到那个地方。不知道他们嘴里说的那个地方到底是哪里？等待紫苑和KOS-MOS的又是什么？

第三章 毁灭

在凯达鲁亚宙域内营救艾鲁扎号时，遭遇到了大群库农西斯围攻，我方的E.S.立刻投入战斗。而紫苑则带着KOS-MOS向超球面体发起攻击，KOS-MOS的第一次攻击并没能击穿超球面体，紫苑立刻鼓励大家要相信KOS-MOS的力量。果然KOS-MOS的第二次攻击一举成功，将超球面体打开了一个缺口，大家立刻驾驶着E.S.冲进超球面体内部。冲入超球面体内部后，通信的机能全部恢复正常，联络到总部后，留在总部的众人更坚信JR.等人一定能顺利完成营救艾鲁扎号的任务。洞悉这一切的蓝色面具建议将KOS-MOS摧毁，但罗多却表示可以摧毁KOS-MOS的只有T-elos。



↑战斗时的中毒状态在战斗结束后自动回复。

超球面体的内部与地球基本相似，人类完全可以正常呼吸，更让大家欢喜的则是联络到了艾鲁扎号，而且船员们全部平安无事。艾鲁扎号一切正常，但却不知为何就是不能启动，原因也许就在这块神秘的大陆上，JR.等人立刻出发在这块大陆上一探究竟。

在大陆深处发现了一个巨大的空洞，墙壁上还刻有古代的文字。在大家忙于调查时，蓝色面具人袭来。让紫苑大吃一惊的是，蓝色面具竟然就是本已去世的巴基鲁中尉！战斗前阿尼玛之器突然产生共鸣，每个回合E.S.的能量槽都会自动减少，但这并没能影响众人的战斗。一



外表忧郁的少年。数年前搭乘艾鲁扎号成为船员，但出身、实际年龄等全部是谜。可以使用不属于科学领域的强大力量，曾经在一瞬间消灭库农西斯。在kos-mos舍身保护艾鲁扎号平安降落时，曾经出手帮忙。在本作中也有很多他的戏分，而且能力不弱绝对是战斗的主力。



隶属于星团联邦政府接触小委员会的改造人。过去隶属联邦警察第1875特殊作战司令部，殉职后被改造成为战斗用改造人复职。希望消除自己是人类的证据，只留下改造后的身体，但在与莫莫、JR.相遇后改变了想法。但却因此不得不生活在难以忘记的痛苦回忆中。



原星团联邦特殊作战军情报部大尉，紫苑的哥哥。与玛古利斯师出同门，并且是他的直属部下，但在米露西亚纷争时与玛古里斯立场相反。在本作中也多次与马古利斯直接对抗，最终战胜了自己的宿命。虽然非常关心紫苑但却不太善于表达，因此经常与妹妹争吵……



沃库塔制作的特殊人型兵器，不仅数据解析能力超群，而且E.S.的操纵技术和格斗能力也令人惊讶。在本作的特定时间，玩家可以操纵他进行战斗。在本作中向由利大胆建议，夺取被星团联邦废弃的kos-mos，最后取得了巨大的成功。还有一个神秘的数据名称与他同名……



隶属于沃库塔第二开发局所属的系统研究小组，是紫苑和阿兰的后辈，性格开朗。对新兵器的开发非常感兴趣，开发了一系列武器并委托紫苑试用。天真浪漫的一个小姑娘，非常崇拜自己的前辈们，但自己却经常犯些小错。在本作中与卡南一样，玩家可以在特定的时间操纵使用。

番苦斗之后，终于将巴基鲁中尉击败，但随后出现的白色面具人将其救走。而白色面具人的声音却与阿鲁贝特完全相同。本来早已命丧KOS-MOS之手的巴


↑屏幕右下的一条蓝点表示可以使用的陷阱数。

基鲁中尉能够出现在众人面前，阿鲁贝特复活自然也不是怪事，JR.更是激动高声呼喊阿鲁贝特的名字，但白色面具人却毫不动容，带着巴基鲁中尉扬长而去。此时这里又突然发生了异变，E.S.全部控制不能，成了一堆废铁，而天空中传来的却是巴基鲁中尉得意的狂笑：“这里就是这样的场所！哈哈哈哈哈……”无奈紫苑一行只得将E.S.留在此处，集体步行前进寻找答案。

穿过了危机四伏的神殿，众人终于


↑庞大的建筑物连E.S.都可以轻松通过。

返回到地表，JR.更对这奇怪的浮游大陆感到不解。然而紫苑却觉得这里并不陌生，似乎正是自己梦中曾经出现的场所。内碧利姆在此时忽然出现，并指引着紫苑进入神秘的墓地。在这里发现了刻有阿修鲁、迪娜等名字的棺材，而这些名称却全部是E.S.的名字。紫苑察觉出这里是KOS-MOS深层意识中的场所，但KOS-MOS却对此一无所知，无奈众人只好先离开此处再做打算。然而突然出现的T-elos却打乱了众人计划，她一出场就向KOS-MOS发起了猛烈的攻击，虽然众人合力拼命抵抗并将其击倒一次。但T-elos却迅速站起，并大幅度提高了自己的战斗力，KOS-MOS立刻陷入了苦战。紫苑等人虽然非常焦急但是却完全帮不上忙，只能在一边看着这场不公平的决斗。罗多在此时也悄然出场，原来他就是红色面具人，他自称自己的任务就是监视紫苑和KOS-MOS，而这里却正是KOS-MOS的葬身之所。场中KOS-MOS和T-elos两名面无表情的美女仍然在殊死搏斗，由于KOS-MOS的能力远远要低于T-elos，因此很快就落入下风。T-elos却是越战越勇，最后竟然不顾周围人们的性命，发射了相转移炮，为了保护紫苑，KOS-MOS冲到了最前面，打开防护罩用自己的身体挡住了敌人的炮火。由于实力相差悬殊，无论KOS-MOS怎样努力都没能逃脱被T-elos彻底击垮的命运。在T-elos残忍地狠命践踏着KOS-MOS那失去生命的美丽躯壳时，看着眼前惨不忍睹的景象，紫苑高声哀叫着KOS-MOS，但却再也没人回应。忽然KOS-MOS体内散发出耀眼的蓝色光芒，整个超球面体也开始迅速缩小。在太空中接应大家的母舰为了不被强大的吸引力卷入，不得不立刻撤退……

第四章 惊梦

看着夜空中群星璀璨的美丽夜空，紫苑简直不敢相信库农西斯现象是真实存在，行星正在逐渐消失。凯宾出生的星球也是因为库农西斯而毁灭，但凯宾却认为就算人类的灭亡是上天注定的命运，也要依靠自己的双手来改变这一命运。也许正因为这种想法，才促使凯宾研制出KOS-MOS。一番交谈之后凯宾和紫苑两人在皎洁的月光下紧紧相拥……


↑E.S.是对抗库农西斯的武器之一。

可惜这一切只是紫苑记忆中的片段，惊醒之后紫苑发现自己一个人躺在一片茂密的树林中，于是立刻爬起来寻找大家。走了不久之后，紫苑便与大家会合，但是艾鲁扎号和KOS-MOS却不见踪影，也许是因为刚才的空间转移被传送到了其他的地点，大家只得继续前进寻找。

不知走了多久，紫苑忽然看到远方的建筑物竟然是米露西亚的标志性建筑物拉比林托斯，于是立刻叫大家过去一起看个究竟，JR.立刻觉察出大家是被传送到了十五年前的米露西亚。一阵枪声划破了溪谷的宁静也打乱了大家的思索，


↑一飞冲天的E.S.翱翔在蓝天上。

众人立刻向传来枪声的方向前进。原来是两名人造人正在袭击联邦士兵，一名联邦士兵已经失去了宝贵的生命，另一名士兵则在垂死挣扎，紫苑一行自然不能视而不见。战斗胜利后紫苑发现自己搭救的重伤士兵竟然是巴基鲁中尉，进行了简单的包扎后，大家决定带上昏迷的巴基鲁中尉继续前进。走过一片树林后，紫苑又遇到了菲布，但她并没有听到紫苑的呼唤，而是一个人返回教会。赶到教会以后，出来迎接大家的竟然是童年时的紫苑。看到童年的自己，不知紫苑做何感想。（女大十八变女大十八变，眼镜妹变成了金凤凰。）为了搭救重伤的巴基鲁中尉，菲布决定将自己的内脏移植给他。虽然菲布也是人造人，但是这样的做法也相当危险，也许这就是巴基鲁中尉与菲布的初次相遇吧，而巴基鲁中尉在被KOS-MOS射杀时会默念菲布的名字可能就是因为这个原因！最后众人从童年紫苑的口中，还打探到了艾鲁扎号的消息，于是将巴基鲁中尉托付给菲布后，一行人前往东面的钟乳洞寻找艾鲁扎号。

前进到矿山口处，碰到一名老人，在得知众人的来意后，他委托大家找到他的孙女玛依，并且让她不要再孤身一人与U-TIC机关的士兵战斗，快点回家。看着可怜的老人，众人自是义不容辞地接受了他的委托。在矿山的深处，果然遇到了少女玛依阻拦，虽然大家拼命解释自己并不是U-TIC机关的士兵，但她却怎么都不肯相信，不但不肯让出去路还召唤出机体要与大家战斗。虽然不想用武力来解决问题，但是众人也不能坐以待毙任人宰割，只好全力一战。果然暴力是可以解决一些问题的，更可以解决一些不讲道理的女人，少女玛依惨败之后终于相信了紫苑一行的话语，让开了道路并与赶来的爷爷一起回家。从这件事可以看出，当时的U-TIC机关也很不得民心，不过星团联邦的做法也不能说是正确。

穿过矿山后终于来到钟乳洞，在这里果然找到了艾鲁扎号。艾鲁扎号的船员们真是福大命大，经历了这么多磨难后大家还是全员平安，而船长却更认为目前的情况只是一些小问题，不由得让人佩服他们的定力和胆量。艾鲁扎号已经将KOS-MOS和E.S.回收，但KOS-MOS却已经成为了一摊废铁，虽然身体的表面伤并无大碍，但最关键的内核却已经被严重损坏，可以将其修复的只有



↑E.S.战斗时请注意积蓄阿尼玛槽。

设计者凯宾，而凯宾却早已去世多年。这一消息让紫苑伤心之至，阿兰只好在边上不停地劝解，并鼓励紫苑去考虑一些其他的办法，不要就这样放弃。

第五章 重逢

外太空中麦丽等人和百式一直在母舰上忙碌着，但却始终不能搜寻到艾鲁扎号和E.S.。而此时星团联邦政府已经



替换KOS-MOS的换代产品，罗多担任研究的负责人，功率是KOS-MOS的三倍。设计者的一切情报不明，数次攻击KOS-MOS。外表与KOS-MOS基本相同，曾经在浮游大陆上与KOS-MOS进行单挑战斗，并将KOS-MOS摧毁。似乎制作她的目的就是为了将KOS-MOS毁坏。



隶属于沃库塔第一开发局，现任KOS-MOS开发室主任。暗恋紫苑，但不能对紫苑表达出自己的感情，羡慕紫苑已经去世的恋人凯宾。平时非常老实，不善交谈，为人大度随和，但关键时刻也会表现得非常冷静。家里是资本家，但是本人对家里的生意毫无兴趣。



数次出现在紫苑面前的少女，呆滞的表情与发光的身体，应该不是人类。在前两部作品中经常出现为紫苑指明前进的方向。在本作中与紫苑的交谈增多，似乎与阿贝鲁和凯奥斯也是相识，尤其是经常指责凯奥斯。目前还不知道她与库农西斯现象和秦哈鲁间到底有什么必然联系。



在综合先进技术试验场内与紫苑相遇的少年，是秦哈鲁研究项目不可缺少的关键人物。居住在试验场内，在由利的监视下生活，完全不与人交谈。在游戏中第一次和紫苑见面便在地上化了内碧利姆的头像，应该与内碧利姆间有一定联系。曾经出现在紫苑面前，为紫苑等人指明方向。



研制JR.和U.R.T.V.的科学家，可以说是他们的生父。本在米露西亚纷争前已经死亡，但是却利用凯南身体的特殊能力复活。本是星团联邦枢机院议员，现在指挥着秦哈鲁项目组工作，联邦军的武器也因此提升了一个档次。不知道他在沉默了数十年后为什么要重新出现在舞台上？



↑E.S.可以说是这个世界中最强力的武器。

开始了对欧鲁姆斯发祥地行星米库塔姆的侵攻作战，并且携带着巨大的机械兵器计划将欧鲁姆斯一举歼灭。因此由利立刻联络母舰，恳求大家抓紧时间寻找JR.等人和艾鲁扎号。其实她不说大家也很着急地搜索，但是谁又能找到已经回到过去的人呢？

为了返回自己所在的时代，众人都聚集在会议室与博士商谈，虽然研究出了返回的方法，但是却缺少关键的道具，这样一来开了半天的会等于白开。会后紫苑又来看望KOS-MOS，看着失去生命的KOS-MOS，回想起平时KOS-MOS跟自己问好时的情景，紫苑自是异常伤心，



↑金与乌古利斯的命运对决！

幸亏阿兰及时赶来出言安慰。由于目前身处过去的世界，因此阿兰提醒紫苑要格外注意自己的行动，以免影响到正常的未来。但紫苑却突然向阿兰提议，现在是否应该做些什么来将过去改变。不过在阿兰的劝说下，紫苑放弃了这一大胆的想法。为了换换脑子调节心情，紫苑决定去城市中逛逛，阿兰自然是坚决陪同前往。(又是一个爱逛街的女人和一个执着男人，好像不爱逛街的女人真的很少啊！不过紫苑的真实目的恐怕不是逛街！)



路上紫苑看到了一辆被击毁的U-TIC车辆，随后看到自己的父亲则更让紫苑惊讶，并改变了最初的想法，紫苑决定亲自去调查一下父亲和米露西亚毁灭的原因。于是紫苑利用已死士兵的ID为自己和阿兰伪造了新的身份—U-TIC机关研究员，并且换上了U-TIC机关人员的制服。虽然胆小的阿兰立刻劝阻紫苑，但却没有任何效果，阿兰也老老实实地换上了U-TIC机关制服。由于U-TIC掌握着内碧利姆的歌声，可以使人造人暴走，再加上更为重要的奏哈鲁，因此联邦政府必须要将其攻略。目前战场距离市区只有二十公里，因此在城市中到处都是荷枪实弹的士兵。

在重度神经症治疗设施门口，紫苑伪造的身份差点穿帮，幸亏阿兰表现冷静，三言两语便蒙混过关。（想不到阿兰也有狡猾的一面）可惜走到第二道门便不能继续前进，二人只得另想办法。在



↑E.S.战斗时的武器选择并不简单。

四楼处由阿基姆博士处，紫苑看到了被试验者的资料，让紫苑震惊的是在被试验者名单中竟然发现了自己母亲的名字，不过不等紫苑发怒，博士就命令紫苑和阿兰去隔壁房间将凯宾叫过来。看到恋人少年时的摸样，紫苑更是思绪万千。阿兰无意中在凯宾的房间里发现了KOS-MOS的基础构造部分的研究数据，紫苑则立刻将这些宝贵的数据记录，阿兰则负责跟凯宾东拉西扯地拖延时间。这下KOS-MOS也许有救了，毕竟设计者凯宾的数据是最关键的。



↑请注意尽量使用必杀技消灭敌人。

来到大厦五层，紫苑偷看到了录像，虽然只是短短的一小段录像，但却表示这里正是进行阿尼玛之器与奏哈鲁连接试验的场所。博士命令紫苑将资料交到五层，但在这里等待资料的却是紫苑的亲生父亲，躺在床上的人竟然是紫苑的母亲！(为了科学奉献一切的可怜男人)这下紫苑再也按捺不住心中的怒火，立刻大声指责自己的父亲，但没有得到任何效果，反而是被父亲训斥了一番。正在两人争论之时，童年的紫苑也走进房间看望母亲，父亲却毫不感动，并且大声呵斥将她赶走，紫苑立刻提出替代父亲将自己送回家。（让人感叹科技的力量和神乎其神的剧情）

畅游未来奇幻世界
驾驶机体忘情战斗

异度传说系列用语解释

阿尼玛之器：与奏哈鲁同时发现的神秘物体。酷似于生物的脊椎状物质。虽然不明使用原理，却被用来发动E.S.，本来的使用目的不明。

阿贝鲁方舟：米露西亚宇宙区域内出现的巨大库农西斯，内部镶嵌有奏哈鲁。

E.S.：达载阿尼玛之器人型兵器的总称。战斗力超群，标准机体A.M.W.S.的战斗力匹敌一个师团。在整个宇宙中只存在数架机体，制造厂商仅有沃库塔和海阿姆兹两家公司。要求驾驶员跟E.S.相适，因为满足条件的驾驶员很少，所以该武器不能被大规模使用。目前可以确认的只有十架机体。

沃库塔：涉足食品、药品、软件、兵器和通信等行业，掌握与文化文明相关的全部生产流通的巨大集团化企业，也是星团联邦最大的企业。分为多个部门，中心部分为第一到第三开发局。

沃库塔第一开发局：在企业内部简称“一局”。原本是官民共同管理U.M.N.的管理部门。后来是紫苑等人的KOS-MOS开发、制御项目的情报软件等研究开发部门。

沃库塔第二开发局：属于联邦舰队的舰艇、A.G.W.S的开发制造部门。通称“二局”。也进行试验阶段的兵器检测，试制舰艇机体等工作。KOS-MOS的第三种兵装就是在这里安装的。

沃库塔第三开发局：合成人类的开发、制造、教育和贩卖的部门。通称“三局”。并对贩卖后的合成人类定期检查。

乌多：现在还不能明确它的详细情报，只知道它是异次元存在的意识体，引发奏哈鲁的暴走，与局所事象变移也有密切关系。

A.G.W.S.：Anti Gnosis Weapon System（对库农西斯用战斗兵器体系）的简称。并非一定是人形兵器。为了对付神出鬼没的库农西斯，将标准的兵器小型化。

A.M.W.S.：Assault Maneuver Weapon System（强袭用机动兵器体系）的简称。将A.G.W.S.小型化改良的对库农西斯用兵器。

M.W.S：由紫苑的晚辈美由纪设计制造的个人便携型多用途兵器系统。可以装备各种各样的武器，并搭载有对应空间转移的防护罩机能。就算是女性，也能使用它力敌千军。

艾鲁扎号：高速宇宙航行舰艇。以前是某个犯罪组织的高级舰艇，现在改造成客货两用舰艇。目前船籍隶属于库凯基金会。船体内部秘密藏有武器，但从外观上完全不能看出来。在降落第二米露西亚后，进行了大幅度的改造作业，由博士亲自指挥完成。

恩赛菲隆：希腊语中有脑的意思，极度真实的假想现实空间。

オメガ・レース・ノワエ：奏哈鲁项目组极秘密开发的战斗兵器。能力强悍，曾经在演习中暴走并击败KOS-MOS。

教皇：宗教结社欧鲁姆斯的最高权力者。本名赛鲁基乌斯17世。计划独占独特的奏哈鲁，借此确立欧鲁姆斯的霸主地位。在旧米露西亚启动巨大兵器，但最终被消灭。

局所事象变移：现实领域与虚幻领域的空间交接处产生的变化，奏哈鲁暴走引起变化，米露西亚等星球也因此消亡。

キルシュヴァッサー：由阿基姆制造的观测用人造人。

库凯基金会：米露西亚纷争后，以讨伐U-TIC机关为目的成立的特殊财团。现在解除了大部分的武装，一部分成为独立的民间企业。表面上是从事娱乐观光业，但在暗地里接受第二米露西亚和接触小委员会的任务，回收太空中的奏哈鲁。代表理事是凯南和JR.。财团化时曾经接受过沃库塔的赞助，丢兰达鲁号的装备也几乎全部由沃库塔制造。

库农西斯：除了知道它们对人类敌对以外一切都是谜。存在在某个领域内，通常并不能接触到。

库农西斯现象：人和动物突然库农西斯化，不单是接触了库农西斯会引起这一变化，是在远处的场所也会引起的连锁现象。

曙光号：沃库塔本部所在自由轨道上的大型舰艇，全长大约1000公里，说是人造行星更为贴切。旗下关联企业全体的中枢聚集所，紫苑所属的第一开发局也在这里。

枢机院：数万星团政府代表构成的联邦政府中，决定重要决策的上级议会。中心为24名高级讨论员，现在的议长是迪米拖利由利夫。沃库塔的威路海鲁姆也在这里担任要职，发言很有影响力。

スキエンティア：麦利斯组建的反U.M.N地下组织。

星团联邦：大约50万行星构成的星际联合国家。在联邦法的框架下，各个星系实行自制。

接触小委员会：有省厅要员、财阀、研究者大约一共2000人组成，中心的专门委员会由7人构成。莫莫的保护者由利也是其中之一。

战斗用人造人类：拥有特殊能力的战斗人造人类。比一般的人造人五官感觉和运动能力发达。战斗时长时间无补给也一样不影响作战，无论多恐怖的战役也不会影响他们的感情。

奏哈鲁：整个故事的关键。金色的物体。藏有强大的能力。

奏哈鲁读解装置：由阿基姆博士发明的，一共有12个，使用十二使徒的名字。现在全部被库凯基金会回收并严格管理。

第二米露西亚：现在米露西亚自治政府的主星。

DME中毒：人造人类的身体组织，主要是中枢神经血流进入脑部，引起直接中枢组织的变异。

天之车：吸收库农西斯维持动力的巨大建筑，也是莫莫出生的场所。

内碧利姆之歌：由阿利姆博士制造的巨大装置，使用通常人类听不到的波段演奏，可以吸引库农西斯。

Y资料：已故由阿利姆博士遗留下的资料，埋藏在莫莫的深层记忆中。因此莫莫被阿辱贝特袭击。

U-TIC机关：与米露西亚纷争有很大关系的组织。经过十余年便退出了历史的舞台。但是TC4767年，再次出现在人们的视线中。不属于联邦政府的独立组织，技术力和军事力都在政府之上。

米露西亚纷争：15年前将整个联邦政府卷入的战争，紫苑的故乡米露西亚是战事最为激烈的区域，因此称之为米露西亚纷争。

U.R.T.V.：U-DO Retro Virus的简称。拥有乌多反存在波长的人体兵器。迪米拖利由利夫博士一共制造了669个，但目前仅存JR.、凯南、阿鲁贝特这三名拥有特殊能力的变异体。

U.M.N.：连接全宇宙的网络，可以使用空间跳跃和超光速通信。



PS2	本刊译名：超龙珠Z			CERO A
	BANDAI NAMCO	7140日元	6月29日	
格斗对战	DVDROM	日版	1－2人	110KB

如今一直在日本街机店铺中大热的街机格斗作品“超龙珠Z”终于移植家用机。很多玩家也许不知，这款作品实际上诞生于街霸之父船水纪孝先生自立门户的子公司Carft and Master，质量当然大有保证。而本次这款移植作品不仅将街机版的全部要素收录，更新增添了包括魔人贝吉塔在内的 6 名隐藏角色，势必令热斗更加激烈。文□大怪

短笛，不要太心急呀

熟悉掌握键位组合技是操作的基础

基础操作说明

作为一款成功的街机格斗作品，本次的“超龙珠z”完全打破了以往龙珠题材格斗作品复杂的操作设定，将所有键位操作指令集中在四个按键之上。操作设定貌似简练，实际上组合而成的有限操作作用都十分突出。

技巧名称	发动方法	性能介绍
轻基础攻击	□	多为近距离连续技起手，速度发生很快
重基础攻击	△	同样配合轻攻击为连续技起手
基础波动	6+△	基础牵制用空中道具，发动速度很快，但威力低下
防御	×	可实现空中防御
跳跃与低空舞空术	○	单发配合方向为普通跳跃，跳跃中再输入跳跃或防御则为舞空术停留空中，舞空术中再输入跳跃
高空跳跃及高空武空术	方向7，8，9+○	高空跳跃动作中再输入跳跃或防御则为高空舞空术
轻跳跃攻击	跳跃或高空跳跃中□	对下压制判定优秀
重跳跃攻击	跳跃或高空跳跃中○	空中截击效果判定优秀
背投	□+△	近距离破防背投
闪避	88或22	对于敌人的冲击攻击和波动具有闪避效果
DASH及空中DASH	6或×+○	地面或空中发动的疾进，可闪避时抵消
轻追踪攻击	×+□	具有追踪能力，在对手跳跃或舞空时截击使用，中途可最速防御键抵消，超高级连携中使用
重追踪攻击	×+△	具有追踪能力，最主要的截击技巧，并在命中或防御同时可抵消指令必杀技
高浮空打击	66□	主力浮空技巧，空中打击后的优先连携选择技，后续连段通常威力惊人
反弹打击	66△	浮空高度虽然有限，但可以后续高浮空攻击加后续连携，攻击判定优秀，地面攻击时截击使用
受身	被击飞时×或○	防御受身动作发生

见证成长的模式

几大模式中囊括了原作的全部神髓

模式介绍

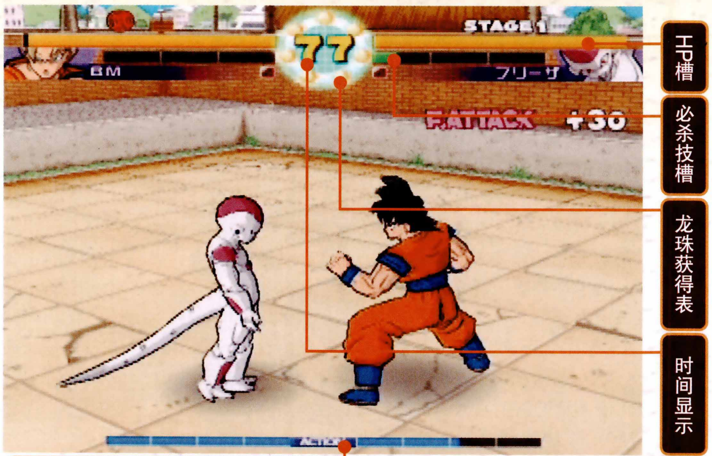
游戏中有限的模式不仅将家用机版本的特点进行放大，并完全模拟了街机版中IC养成角色的全部要素。必定令玩家投入度大大增加。

模式介绍	模式内容
街机模式	龙珠收集以及EXP获得的主要模式；
生存模式	角色HP挑战模式，每次获胜后会有随机奖励，EXP获得比较多；
练习模式	技巧练习模式；
对抗模式	对战专用模式；
神龙召唤	前提有创建角色，并且创建角色集齐龙珠后进入模式进入召唤选项，召唤内容请看后表格；
角色创造	进行IC角色创造，删除，技能树学习的模式。技能树学习每个角色都不相同，EXP级别满后可进行技能树选择提升。大致形态后表格有示；
OPTION	游戏选项；

了解战场的真谛

对局前要对画面指示有所熟悉

游戏画面说明



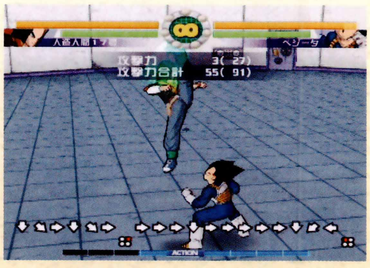
特殊技能发动槽，是本游戏中非常具有特色的特殊行动耗费槽。所有跟踪打击，轻跟踪打击取消，浮空打击，反弹打击，闪避，前冲等特殊技发动都会对此槽形成耗费。对战中必须观察此耗费进行战斗节奏的改变。

虽然难也要坚持

空对地压制的主轴技巧

有关跳跃下落

作为本作中近距离最有效的破防压制手段，跳跃下落与跳跃下落攻击是必须掌握的基本技巧。虽然必须掌握，但实际上操作难度却不低，需要结合跳跃加方向后跳到玩家希望到达的高度后快速输入跳跃，形成舞空判定后再迅速输入跳跃实现下落。这个技巧的实用价值在于可跳跃到敌人后方下落进行突袭，也可以进行背投择打。而跳跃下落技巧的延伸打击技巧则为最速下落攻击。输入方式为在空中下落的跳跃键发动同时划向攻击键，如果敌人在地面的情况下，则发动的下落打击则应该为对下压制能力很强的跳跃轻攻击，由于下落速度很快，所以最速下落攻击的攻击判定也很具压制性，一旦命中地面敌人则可以发动66方块的高浮空打击实现爆血连携，这个技巧的熟练掌握也有利于跳跃下落后破防背投的成功率上升。



↑此位置便是跳跃下落压制的最好时机。

© 2006 NBGI

波动与体术的重要 与其他格斗作品不同的攻防
有关进攻主线

轻追踪攻击发动中是可以用防御键抵消攻击硬直的,但追踪的效果却不变。这样就为空中截击大威力连携以及高浮空连续技的变化打好了基础。这个抵消技巧也是本作中操作难度最高的一个环节。如果抵消过慢则攻击判定依旧出现,抵消过快可能后续打击节奏变乱,爆血COMBO无法形成。几乎所有角色都有地面高浮空打击-轻追踪抵消-下落中空中重攻击-反弹打击-地面连携这样的超高威力技巧,空中也可以形成轻追踪打击抵消最速度空中重攻击-高空连携或截击后本体最速下落代入打击下落敌人连携等等的爆血技巧。可惜的是这个技巧的难度实在太过可怕,如果没有长时间的练习是很难稳定输入的,想成为本作高手的玩家只能多多练习以掌握最速抵消的时机了。



↑中距离波动主要为牵制技巧。

向最高挑战 超高难度技巧，一旦掌握便化身高手
有关轻追踪攻击抵消

由于是一款优秀的街机格斗作品,所以本作虽然角色技能有限,但整体系统构架起的择打体系却比较完善。本游戏以地面移动进攻为主体,中远距离波动牵制为辅。在攻防过程中,地面进攻基本上围绕地面连锁打击,背投与跳跃下落多重变择为主。空中作战则围绕空对地波动牵制,地对空追踪攻击命中后的丰富后续连携组成。中远距离作战也是本作一个比较有意思的环节,如果贸然发动主力波动则很有可能被对手闪避后的追踪攻击命中,而不发动则有可能被对手先手压制。无论在地对地,空对地,地对空以及不同距离的攻击层面上来说,本作的攻防变化都很丰富。游戏场地中出现的可破坏障碍物更增添了攻防的多样性。应当注意的是如果角色身后为掩体被重追踪攻击命中会直接晕眩,防御时应当小心。



↑此位置如发动轻跟踪抵消连携则威力恐怖。

初期角色基础性能分析及基础连携介绍

由于篇幅有限，本次角色介绍只对应初期版本也就是街机版本中的12名固有角色进行，对于本次家用版本所推出的六名全新角色(包括布欧)笔者将在之后专题中再进行对应性能介绍。



系列主人公，第一位超级赛亚人。

孙悟空

综合评定
打击★★★★★
投掷★★★
气合★★★
速度★★★

综合性能相当强劲的角色，无论在波动控制能力或是在近距离连携打击的强度上都很令人满意，是平衡性相当好的角色。近距离基础连续打击由于可以直接目押连携214重攻击（以下简称为重）—214重，近距离打击威力很优秀。近距



↑基础无耗费连续技威力惊人。

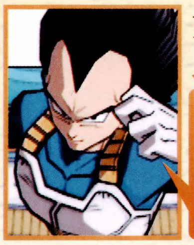
离轻攻击（以下简称为轻）X2后的移动技面对高手时慎用，敌人最速反击可能。波动方面神龟冲击波的中远牵制能力优秀，但由于发动硬直过大，所以很容易被对手闪避后突进反击。还是应看形势慎重发动。高浮空连携无论耗费或无耗费连段都爆发力惊人，所以有机会进行跳跃落下轻攻击压制就要果断使用，并在成功后直接代入66轻高浮空连携。

基础连续技■

基础地面连携： 1.轻攻击—重攻击—214重—214重；2.轻攻击—重攻击—623轻或重

基础高浮空连携： 1.跳下落轻—66轻—跟进重—214重—214重：2.跳下落轻—66轻—跟进重—超神龟冲击波

空中截击后代入下落连携： 1.代入66重后—重—214重—214重；2.代入66重后—重—超神龟冲击波



具有霸者气质的赛亚人王子。

贝吉塔

综合评定
打击★★★
投掷★★★
气合★★★★★
速度★★★

与孙悟空性能相仿，但波动威力更佳，地面连携威力则不如孙悟空强劲。作为最初便有扇型波动的角色，防



↑扇型牵制波动防御能力优秀。

御能力也比较优秀。地面打击连携方面比较贫乏，但是代入浮空连携后抵消超杀连携爆发力非常惊人。虽然没有如孙悟空一般的稳定非耗费连携，但只要保证稳定的MAX积攒，这个角色的进攻能力还是很稳定的。在防御方面214防的当身技巧性能优秀，特别是防御对手追踪攻击时的效果明显。如果操作者先读能力优秀，应用好这个技巧能够很好地封锁敌人的近距离攻击，为角色更好的压制进攻提供了条件。

基础连续技■

基础地面连携： 轻攻击—重攻击—623重

基础高浮空连携： 跳下落轻—66轻—跟进轻—重—重—超破坏炮

空中截击后代入下落连携： 代入66重后—轻—重—重—超破坏炮



弃恶从善的那美克星战斗天才。

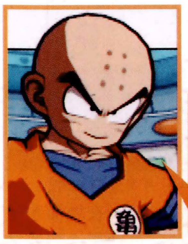
短笛

综合评定
打击★★★
投掷★★★★
气合★★★★
速度★★

由于具有破防能力比较突出的打击技，所以打击破防能力比较突出。基础连携威力也不错。但应当注意破防打击如被闪避后硬直很大，面对高手时也很容易被打击或波动回打。角色的跳跃重攻击为长距离打击技，并且击中制倒。但跳跃轻攻击却为斜上方对空判定，这便让短笛失去了其他角色所拥有的跳跃下落轻攻击代入连携，所以地面爆发力不可能与其他角色媲美。在这个前提下就需要玩家熟练使用轻攻击抵消魔手这个不可防御技了，配合角色固有的4重攻击破坏对手闪避，加上跳跃轻的对空判定。力图让对手难以闪避或跳跃躲避魔手的破防。但……对于高手来说看见魔手就最速反击则没有办法了。不能不说本角色还是有很大的能力弊端的，面对高水平选手很难打开局面。

基础连续技： 轻攻击—轻攻击—236重或魔贯光杀炮；重攻击—重攻击—236重或魔贯光杀炮

基础高浮空连携： 66轻—轻—轻—236重或魔贯光杀炮（轻攻击最高点）



通过努力最终成为地球人最强战士。

小林

综合评定
打击★★
投掷★★
气合★★★★★
速度★★★★★

敏捷性很高的一个角色，虽然连携威力有限，但利用好小林的高移动性能会很容易将对手破防。熟练使用小林近距离的三段轻攻击目押抵消气圆连斩是



↑发动速度很慢的超杀。

小林唯一的地面爆发技，应当熟练掌握。由于轻攻击连携的速度发生很快，所以分段输入进行骗投也是很必要的进攻手段。对于转身技巧来说，面对高手则完全无用，笔者不推荐使用。小林的空中连携由于气圆连斩的发动速度很慢而无法抵消。应多利用扩散气功波的地面控制能力获得主动。

基础连续技： 轻攻击—轻攻击—轻攻击—236重；轻攻击—轻攻击—轻攻击—气圆连斩

基础高浮空连携： 跳下落轻—66轻—重—重—236重；跳下落轻—66轻—气圆连斩

空中截击后代入下落连携： 代入66重后—重—重—236重



本作中绝对的最强角色，上级者向。

弗利萨

综合评定
打击★★
投掷★★★
气合★★★★★
速度★★★★

本作绝对的最王道角色，虽然貌似地面攻击连携威力有限，但实际上其隐身能力与波动能力配合通常令对手防不胜防。后期如果学习到破防主力技**レッドスフィア**后更是令人无法招架。46跳或64跳——移动中重攻击的位移波动牵制能力颇强。214轻发动的意念攻击后使用位移技214跳或236跳到对手身前或身后进行本体与波动配合的压制更是王道之极，无论人间能力多好的选手都难以在对手打击、指令投（后习得）中进行判断。更需要说明的是弗利萨LV1超杀236236轻或重发动的波动是无视本体受创仍保持攻击威力的，且命中后可以直接追加重追踪攻击。可以在对手攻击



时选择发动，防御效果会好。

基础高浮空连携：跳下落轻—66轻—轻追踪攻击—重追踪攻击；跳下落轻—66轻—超粉碎弹—重追踪攻击

空中截击后代入下落连携：代入66重后—66轻—轻追踪攻击—重追踪攻击



几乎成为最强生物的BOSS级角色。

沙鲁

综合评定
打击★★★★★
投摔★★
气合★★★★
速度★★★★

同样为本作中相当王道的角色，连续波动的封锁能力与超杀连携的爆血能力都是其他角色难以比拟的。其重追踪攻击为三段攻击，发生速度与攻击威力也为其能力提升不少。沙鲁的跳跃高度压制性能非常好，应当熟练掌握跳跃下落压制。并且跳跃重攻击的高空截击效果极好，一旦得手代入己方快速下落连携后基础技抵消超杀的威力十分惊人。在本作中连续技爆发力上除了孙悟空之外难有角色比肩。28或82轻或重发动的位移波动牵制与奇袭效果都很好，可以选择经常发动牵制。沙鲁的浮空连携中必须地面三段重全部命中才能抵消中超杀，难度较高需要多多练习掌握。

基础高浮空连携：跳下落轻—66轻—重—重—重—236236重

空中截击后代入下落连携：代入66重后—重—重—重—236236重



从未来而回的超级赛亚人战士。

特兰克斯

综合评定
打击★★★★★
投摔★★★
气合★★
速度★★★

地面打击能力的强者，但在波动牵制能力却有很大的弱点。所以这个角色应当熟练使用超级赛亚人形态进行地面压制，对应其地面连携的高威力，角色的地对空波动截击能力也相对出色。轻—轻攻击的点押效果不错，由于这个角色的LV1超杀为近距离乱舞，所以可以在点押输入与点押骗投中进行两择。236轻与236重的波动剑气发动速度很好，虽然为单段但配合移动看准机会发动效果还是不错的。236轻+重波动则推荐在重远距离牵制使用。两段重攻击距离优秀，一旦命中便确认乱舞超杀，威力可观。如果防御推荐出全三段重攻击后抵消46轻。特兰克斯的空中连携也需要轻追踪攻击代入近距离杀伤。

基础连续技：重攻击—重攻击—剑舞



↑有需要的玩家请关注后续

基础高浮空连携：66轻—轻追踪攻击—重—重—剑舞



具有惊人潜力的孙悟空之子。

少年孙悟饭

综合评定
打击★★★★★
投摔★★★
气合★★★
速度★★

由于斗气开放而具有惊人爆发力的角色，本身敏捷性与威力都非常高。更因为个子较为矮小所以可以躲避一般角色难于躲避的波动技巧。地面无论是轻或重连携两段后都可代入烈震拳，连携简单实惠。由于角色具有斗气积攒超杀，所以一旦有气就看准机会立刻发动斗气积攒，随后进入超级赛亚人状态。如此可以很好地弥补角色自身威力有限的弊端。

基础连续技：重攻击—重攻击—烈震拳；轻攻击—轻攻击—烈震拳

基础高浮空连携：66轻—轻追踪攻击—重—重—击龙散弹



具有悲情色彩的巨人战士。

人造人16号

综合评定
打击★★★★★
投摔★★
气合★★★
速度

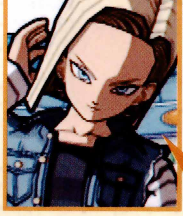
绝对力量型的角色，威力主要体现在近距离作战的多择上。一切波动与迂回都是为了靠近敌人所进行近距离压制。角色的指令投威力恐怖，应抓住任何一次点目押打击后进行择输入。跳跃压制技跳—2轻+重如果运用得当可以



↑背投技威力十分惊人，并有等级提升。

阻止对手舞空，将敌人控制在地面才能突出这个角色的优势。必须要注意的是本角色ACTION值非常有限，应当珍惜移动技的发动机会。

基础高浮空连携：跳下落轻—66轻—轻—轻—爆炸弹



美丽的人造女性，小林之妻。

人造人18号

综合评定
打击★★
投摔★★
气合★★★
速度★★★★★

人造人16号的近距离破防技性能不错，应当熟练掌握目押抵消的214轻或重破防打击来实现破防目的。连锁攻击也能够形成威力不错的连携，追踪后续攻击效果可以弥补一些体术威力的不足。本角色超杀基本上用于中远距离牵制与压

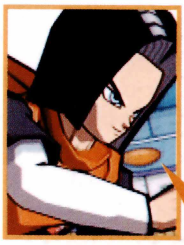


制起身。

基础连续技：轻攻击—轻攻击—623轻或重攻击

基础高浮空连携：跳下落轻—66轻—前进一步重攻击—623轻或重

空中截击后代入下落连携：代入66重后—前进一步重攻击—623轻或重

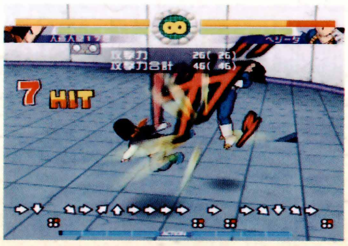


几乎与18号情同兄妹的男性人造人。

人造人17号

综合评定
打击★★★★
投摔★★
气合★★★
速度★★

操作主线基本上与人造人18号相同。与人造人16号相比，人造人17号的直线攻击能力略强，打击技中的破防技



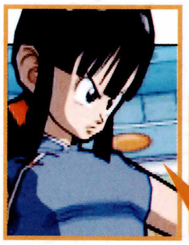
↑基础攻击连携不仅输入简单，而且威力不俗。

更是令对手头痛。地面打击的连锁攻击威力也令人满意。同样也具有追踪后续攻击，应当熟练掌握。

基础连续技：轻攻击—轻攻击—623轻或重攻击

基础高浮空连携：跳下落轻—66轻—前进一步重攻击—623轻或重

空中截击后代入下落连携：代入66重后—前进一步重攻击—623轻或重



可爱的牛魔王之女，孙悟空之妻。

奇奇

综合评定
打击★★
投摔★★★
气合★★
速度★★★★★

令人惊异的角色，威力与漫画原著相比提高了不知几个档次，波动的封锁位置与旋涡的追踪能力都还不错。近距离多段如意棒打击也弥补了奇奇威力相对较弱的弊端。芭蕉扇发动后本体可以持续跟进，这是奇奇地面进攻的主线，应当熟练掌握。当然也可以在芭蕉扇之后发动214指令气功，多重空中道具的牵制效果很优秀。

基础连续技：轻攻击—重攻击—236重—重—重

基础高浮空连携：跳下落轻—66轻—轻—重—超气功

空中截击后代入下落连携：代入66重后—轻—重—超气功



有关神龙召唤

神龙圆我梦想

让梦想成真，让战士成长的关键模式

在街机模式中不断试练会除了获得EXP与战斗力之外还将获得随机的点数的龙珠，将七颗龙珠收集齐后便可以进入神龙模式中进行神龙召唤，下表便是在不同要求完成后所出现的全部愿望与对应性能。而三次神龙召唤后更会出现更多的神龙愿望一项，有关隐藏角色开启以及游戏中特殊属性的改变都可完成！！！为角色育成努力战斗吧。



↑每到这个时刻相信玩家都异常兴奋。

个人能力提升

选项名称	出现条件	效果
相手の気を吸い取る力がほしい	初期	习得系统技能气力吸收，气功波弹成功命中对手后超必杀技槽能量大幅增加
究极パワ-をくれ	初期	习得系统技能オメガチャ-ジ，体力不足35%时发动，攻击力上升40%防御力上升30%气力槽回复速度上升50%
スタミナをつけたい	初期	习得系统技能ドラゴンハ-ト，气力槽回复速度上升10%
潜在能力を发挥したい	初期	习得系统技能ドラゴンフレンジ-，攻击或防御时超必杀技槽能量大幅增加，即使必杀技未命中对手，超必杀技槽能量也增加
怒りを燃やしたい	初期	习得系统技能ドラゴンレイジ，攻击力会随超必杀技槽的能量增加而增加
もっと自由に动き回りたい	街机模式 生存挑战模式 对战模式中总对战场次超过50场	习得系统技能ドラゴンバイタリティ，气力槽由4格升至5格
大きな気を身につけたい	街机模式 生存挑战模式 对战模式中总对战场次超过100场后	习得系统技能ドラゴンソウル，试合开始时超必杀技槽1格是满的

继承技

选项名称	出现条件	效果
ライバルの必杀技を覚えたい	初期	随机出现某角色的继承技，忘记现在的继承技，习得该角色的技能
ヤムチャの必杀技を覚えたい	创建角色技能树升满的情况下同时EXP槽也是满的，在创建模式里选择スキル继承另一个创建角色的技能(另一个角色的技能树也必须为满)	习得乐平的必杀技：狼牙风风拳
ナッパの必杀技を覚えたい	街机模式 生存挑战模式 对战模式中跟对手战成平局即可	习得那巴的必杀技:フレイムピラ-

其它

选项名称	出现条件	效果
初心にかえって修行したい	初期	忘记现在所学全部技能，战绩不变
神龙に名前をつけてほしい	初期	取消现在的角色名,神龙给予新的名字
细かいことにとらわれたくない	初期	选择角色时显示胜负场次以及胜负比率
新しい色の服がほしい	初期	能得到当前角色新颜色的衣服(每名角色有6种)
最も似合う服がほしい	(孙悟空　贝吉塔　特兰克斯　比克　小林　人造人18号　琪琪　比蒂丽这几个人物所拥有的愿望)用以上其中一人的创建角色完成愿望“新しい色の服がほしい”	得到当前角色的特殊衣服(每名角色有2种)
新型カウンタ-をくれ!	战斗力超过100万即可	得到能探测更高战斗力的探测器
最后のスカウタ-がほしい	战斗力超过500万即可	得到永远不会坏掉的最终战斗力探测器
究极の超必杀技を觉したい	(孙悟空　少年孙悟饭　佛利萨　贝吉塔　魔人贝吉塔　沙鲁这几个人物所拥有的愿望)用以上其中一人的创建角色在不接关的情况下通版街机模式一次	习得必杀技ドラゴンフィニッシュ，发动条件必须要在决胜局并且对手的体力在10%以下，每个角色的最终必杀技不同，需要输入对应指令。

隐藏角色开启

选项名称	出现条件	效果
魔人ベジ-タを使いたい	第3次召唤神龙时	魔人贝吉塔使用可能
ピッコロ大魔王を使いたい	第3次召唤神龙时	比克大魔王使用可能
孙悟饭(青年期)を使いたい	第3次召唤神龙时	青年孙悟饭使用可能
ビ-デルを使いたい	第9次召唤神龙时	撒旦的女儿比蒂丽使用可能
メカフリ-サを使いたい	第11次召唤神龙时	机械佛利萨使用可能

有关技能树

拥有终极技能

养成IC角色技能完善的途径

对于IC原创角色而言，每当EXP级别升级一次便可以在角色创造模式中进行技能树提升，每个角色的技能树都不相同，玩家可以对应能力进行选择提升，所以相同角色在成长能力上也可能完全不同，大大提高了游戏角色能力的创造性，对局变化也更为丰富。由于篇幅问题本期无法将主流角色技能树贴出，有需要的玩家请关注后续隐藏要素报道。（利用IC角色进行街机模式以及生存模式都会增长EXP）



↑对于技能介绍要仔细观看后选择。

继承技能查询表

成为全能的战士

全角色技能查询，请对应挑选习得

游戏中所能够习得的技能非常多，在继承技模式中随机出现的各个技能如果只观看技能名称是很难对应所属角色与技巧性能的，现笔者将全部继承技性能以及对应角色对照表贴出，在技能习得时请对照选择。

技巧名	对应角色	技能效果
DXマイン	机械弗利萨	放出众多地雷
Gスライサ-	贝吉塔	扇型波动发放
ア-マ-モ-ド	人造人16号	一定时间内被攻击无受创硬直
アベンジングホ-ク	人造人17号	到敌人头部踩踏
インタラプタ-	沙鲁	侧面移动气功波动连续发射
インフィニティブレイク	人造人17号，人造人18号	防御不能的打击技
インフィニティ-ホ-ルド	人造人18号	人造人18号专属必杀技
エクセキュ-ション	沙鲁	攻击力相当高的指令投
エンダイブ	贝吉塔，沙鲁，魔人贝吉塔	全身气力放出的体当技
オ-ラスマッシュ	特兰克斯	特兰克斯专属必杀技
ガ-ドブレイク	贝露（撒坦的女儿）	防御不能的打击技
カウンタ-ブレイク	魔人贝吉塔	魔人贝吉塔专属必杀技
かめはめ波	孙悟空	孙悟空的专属必杀技
气合い炮	孙悟空	大型冲击波动
气圆斩	小林	小林的专属必杀技
气功スラッガ-	奇奇	奇奇的专属必杀技
キャノンショット	特兰克斯	发出触及对手就大爆炸的波动
クラックボム	机械	机械弗利萨的专属必杀技
ランドテンペスト	人造人16号	攻击力极高的指令投
グレネ-ドランチャ-	机械弗利萨	触及后大爆炸
元气玉	孙悟空	元气集中后超大波动发放
サイクロンブラスト	特兰克斯	攻击力非常高的指令投
サイコキネシス	弗利萨，沙鲁	弗利萨，沙鲁专属必杀技
サラウンドアタック	人造人17号，人造人18号	敌背后突袭技
残像拳	小林	只要攻击残像就会到对手身后进行反击
瞬间移动	孙悟空,沙鲁	孙悟空,沙鲁的专属必杀技
瞬震脚	青年孙悟饭	青年孙悟饭专属必杀技
スト-クエナジ-	贝吉塔	具有追踪能力的大型波动
スピ-ドモ-ド	人造人16号	一定时间内移动力大幅度提升
スピンブレ-ド	孙悟饭（青年期）	跳起来用剑斩击
大地裂斩	弗利萨	割裂大地的气功波发放
大魔王　醒乱舞	短笛，短笛大魔王	突进连续攻击
太阳拳	小林，沙鲁	小林的专属必杀技
超かめはめ波	少年孙悟饭	与父亲一起发动的超级波动
追尾气功波	クリリン	具有追踪性质的气功波
通天涡	奇奇	芭蕉扇放出的旋涡波动
トリプルクラッシュ	贝露	贝露的专属必杀技
トルネ-ドカッタ-	青年孙悟饭	双剑高速回转
日本刀	特兰克斯	名刀使
如意棒大旋风	奇奇	如意棒超高速回转
配置かめはめ波	孙悟空	特定场合配置气功波
爆连拳	孙悟空	超高速连续攻击
八卦召风	奇奇	巨大的龙卷风发出
バリオンレイ	魔人贝吉塔	贯穿性质波动发放
ハリケ-ンダッシュ	魔人布欧	魔人布欧专属必杀技
バリヤ-	沙鲁	身体周围气力扩张
ビッグバンアタック	贝吉塔	触及对手即大爆炸的波动发放
ファイナルフラッシュ	贝吉塔	贝吉塔的最强气功波
ファットガム	魔人布欧	利用身体包裹敌人的指令投
フレックスレ-ザ-	弗利萨	弗利萨专属必杀技
ブロッキング	贝露	使敌人的攻击停止后反击
魔操光弹	短笛，短笛大魔王	小型气功波发放
魔神结界	短笛，短笛大魔王	身体周围产生强力气场
マジックプリンズ	魔人布欧	一定时间内产生魔力结界
魔爪击	短笛，短笛大魔王	触角发放的超电击
ミサイルランチャ-	机械弗利萨	大型导弹发射
メガタックル	人造人16号	人造人16号专属必杀技
メガトンドロップ	魔人布欧	从对手头上方急降
ライジングザン	人造人17号，人造人18号	速度极快的突击踢技
龙翔破	少年孙悟饭	少年孙悟饭专属必杀技
レインボ-スト-ム	贝露	速度极快的突击踢技
レ-ザ-ソ-ド	特兰克斯	一段时间具有压倒的攻击力
レッドスフィア	弗利萨	用凝缩的气将敌人封锁
练气弹	少年孙悟饭	发出触及对手就大爆炸的波动
连交弹	少年孙悟饭	连续发动的气功波



PS2	本刊译名：伊莉丝工房 伟大梦想			CERO B
	GUST	7140日元	2006年6月29日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	350KB

本作采用了自由任务系统作为游戏主流程

本作采用了自由任务系统作为游戏流程的重点。为了做好系列作品中最高自由度的本作攻略，特别收录能够有助于玩家攻关的多种数据。

《工房》系列最新作，终于在近期隆重登场了！以水上都市ゼーーメルーズ作为据点，扮演在异世界中探索的冒险者“ミストルース”，直面于世界上的各种谜题。这次的攻略就QUEST、MISSION进行了指导，而对战斗技术、调和数据等等方面的数据作一个解析。

游戏全体的流程

游戏的流程在被分别称为QUEST和MISSION的冒险中反复而前进。QUEST一般的依赖人为居民，在工会（**ギルド**）基本都可以接到任务。而MISSION则是自动发生的特殊任务，如果完成了MISSION则会进入后面的剧情。MISSION一般都被安排在章节快要结束的时候，所以一般来说可以当作故事的交界处。

不接受QUEST也可以进行游戏?

即使不接受QUEST也可以在异世界中进行探索冒险。单纯地进行战斗和收集物品之后调和，也可以积累基本经验值和炼金术的LEVEL UP。如果玩家暂时无事可做的话完全可以前去异世界里积累经验值和炼金材料，只要是被工会允许的异世界随时都对玩家开放。



接受了QUEST之后就会开始解决居民的问题，在QUEST进行中，是可以得到提高QUEST POINT的机会的。积累这些POINT到一定程度的话可以提高作为**ミストルース**的等级，而一般提升这等级的时候就是导致章节转换的MISSION出现之时。MISSION基本是自动发生，而且其中还有一部分没有报酬的情况。

值得注意的攻略POINT

■不接受QUEST剧情不会发展。

■RANK UP之后MISSION发生。

装饰品技能

道具名	技能名	效果	对象	备考
リフユ－ルネックレス	ヒ－リング	HP回复	我方单体	——
リフュ－ルブレス	ヒ－ルオ－ル	HP回复	我方全体	——
光の腕轮	ゼ－レ	复生+付加：自动回复	我方单体	——
妖精のステッキ	キュア	状态异常回复(毒、精神)	我方单体	——
アクレピオス	リフレッシュ	状态异常回复(毒、精神、减速、封印)	我方单体	——
フレイムリング	フラムゲイズ	魔法+炎属性伤害	敌单体	——
フレイムバンクル	ヘルウェイヴ	魔法+炎属性伤害	敌全体	——
地狱の火炎	テラフレイム	魔法+炎属性伤害	敌全体	——
魔法のカンテラ	フレアレイン	魔法+炎属性伤害	敌单体x4	1 Hit x3
アイスリング	アイスト－ム	魔法+冰属性伤害	敌单体	——
アイスバンクル	アイスヴェレ	魔法+冰属性伤害	敌全体	——
ダイヤモンドダスト	ブリザ－ド	魔法+冰属性伤害	敌全体	——
冰结の指轮	マインドボム	特殊伤害+付加：睡眠	敌单体	——
イバラの冠	ナイトメア	特殊伤害+付加：眠り	敌全体	——
サンダリング	ライトニング	魔法+雷属性伤害	敌单体	——
サンダバンクル	プラズマレイ	魔法+雷属性伤害	敌全体	——
雷云召唤器	ヴォ－テクス	魔法+雷属性伤害	敌全体	——
松户式自动团扇	トルネイド	魔法伤害	敌全体	反击
松户式豆台	テンペスト	魔法伤害	敌全体	反击
魔人の壶	カラミティ	魔法伤害	敌全体	反击
フエリオス星团仪	コ－ルメテオ	魔法伤害	敌全体x 1	选择后自动发动型
天界へのカギ	ヘブンゲ－ト	特殊伤害	敌全体x3	根据敌残留HP变化攻击力、选择后自动发动型
ダ－ククリスタル	ダ－クジエム	特殊伤害	敌全体x 1	根据敌残留HP变化攻击力、选择后自动发动型
ワシリ－サの人形	デススフイア	特殊伤害+即死	敌单体	根据敌残留HP变化攻击力、即死效果属于状态异常
咒いの草人形	ハ－フ	特殊伤害	敌单体	根据敌残留HP变化攻击力
エンゲ－ジリング	ブレス	付加：攻击力&魔法攻击力UP	我方单体	——

© GUST CO.,LTD. 2006 / Character designed by Gust / Illustration:双羽 纯

游戏全部QUEST列表

章节	QUEST名称	QUEST种类	必要RANK	依赖人/有无期限	备注
1	ある研究者からの依頼	普通	3	ユアン	最初的QUEST
1	回复药の调达	普通	3	アナ	无
1	君の名は	普通	3	プッコ	フェニル系列1
1	兽人街のまとめ役	普通	3	ケレベル	兽人街系列1
1	ネコを探して!	普通	3	パパル	即将进入第2章发生、ネコ系列1
1	みんなの憧れ	提供	3	エバ	无
1	注目されたい	提供	3	ヤッケ	反复发生
1	炼金术士の证明	提供	3	エア	「みんなの憧れ」完成后发生
2	讨伐认定试验	普通	4	フェニル	进入第2章发生
2	异世界に行きたい	普通	4	クウ	「讨伐认定试验」完成后发生、クウ系列1
2	图术室に花を	普通	4	パメラ	「讨伐认定试验」完成后发生、パメラ系列1
2	古城に响く声	普通	4	フェニル	「图术室に花を」完成后发生
2	ゴ－ストリサ－チ	普通	4	ウイナ－	「图术室に花を」完成后发生、学者系列1
2	ネコのエサを探して!	普通	4	パパル	即将进入第3章发生、ネコ系列2
2	君のために	普通	4	プッコ	「魔物を操る少女の蹲」完成后发生、フェニル系列2
2	あめあめふ－れ	提供	4	マ－ナ	「正しい知识」完成后发生
2	せつなくて湖鱼	提供	4	フュナン	「炼金术士の证明」完成后发生
2	正しい知识	提供	4	エア	无
2	特大ステ－キ	提供	4	エバ	反复发生
2	登场! 青のぷに三连玉	讨伐	4	无	「图术室に花を」完成后发生、ぷに3兄弟讨伐1
2	ぷにぷに生态调查	讨伐	4	有	「ゴ－ストリサ－チ」完成后发生
2	ふさふさマジシャン	讨伐	4	无	「讨伐认定试验」完成后发生
3	魔物を操る少女の蹲	普通	5	アナ	「ゴ－ストリサ－チ」完成后发生
3	姿なき泣き声	普通	5	アナ	天使系列1
3	简单なクエスト	普通	5	アリル	へたれミスト系列1
3	争いの理由	普通	5	アナ	无
3	初めての气持ち	普通	5	ウイナ－	学者系列2
3	鱼のプレゼント	普通	5	クウ	クウ系列2
3	人间の不满	普通	5	ケレベル	兽人街系列2
3	人生の友	提供	5	エバ	无
3	ブ－ム到来	提供	5	ヤッケ	无
3	ふさふさなもの	提供	5	ハゲル	无
3	妖精族の佣兵をたおせ	讨伐	5	有	无
3	リザ－ド三统士	讨伐	5	无	「いたずら魔法禁止」完成后发生
3	美しき女王	讨伐	5	无	无
3	绿のしっぽ盗贼团	讨伐	5	无	「魔物を操る少女の蹲」完成后发生
3	いたずら魔法禁止	讨伐	5	无	「ぷにぷに生态调查」完成后发生、反复发生
4	古城世界のお扫除	普通	6	アナ	无
4	时は乱れて	普通	6	アナ	无
4	下请け仕事?	普通	6	アリル	へたれミスト系列2
4	行方知れずのクウ	普通	6	アナ	クウ系列3
4	ウソつきじいさん	普通	6	グラン	闪剑のじじい系列1
4	续ウソつきじいさん	普通	6	グラン	闪剑のじじい系列2
4	兽人の不满	普通	6	ケレベル	兽人街系列3
4	炎のたらこフィッシュ	提供	6	フュナン	反复发生
4	笑颜であいさつ	提供	6	ヤッケ	无
4	夕ごはんのお手伝い	提供	6	マ－ナ	无
4	きれいなバラには	提供	6	エバ	无
4	漆黑の羽根集め	讨伐	6	有	反复发生
4	くまがせめてきた!	讨伐	6	有（3回）	无
4	桥上の一骑打ち	讨伐	6	无	无
5	实验と救出	普通	7	アナ	无
5	伤ついた水晶	普通	7	アナ	无
5	三つの课题	普通	7	アナ	无
5	ネコの行方を探して!	普通	7	パパル	ネコ系列3
5	老兵は死なず	普通	7	アナ	闪剑のじじい系列3
5	老兵は去るのみ	普通	7	フェニル	闪剑のじじい系列4
5	あなたに捧げる花	普通	7	メ－ナ	メ－ナ系列1
5	困った赠り物	普通	7	パメラ	パメラ系列2
5	新感觉スイ－ツ	提供	7	エア	无
5	きのこシチュ－	提供	7	マ－ナ	无
5	オ－ダ－メイド	提供	7	グレゴ－ル	反复发生
5	再び登场! ぷに三连玉	讨伐	7	无	ぷに3兄弟讨伐2
5	アブない妖精トリオ	讨伐	7	无	无
6	星辰のルッカリ－	普通	8	ノエイラ	无
6	时计ナオシタイ	普通	8	アナ	无
6	巨大树探索	普通	8	アナ	无
6	ラブレタ－	普通	8	ウイナ－	学者系列3
6	もう一度勇气を	普通	8	アリル	へたれミスト系列3
6	オブリビオン	普通	8	メ－ナ	メ－ナ系列2
6	うまい肉が食べたい	普通	8	レイズ	宝箱系列1
6	记忆をなくした天使	普通	8	ルフィ－ナ	天使系列2
6	すきすきキャンディ	提供	8	マ－ナ	无
6	生えよ青春	提供	8	ハゲル	无
6	白银の圣骑士	提供	8	グレゴ－ル	无
6	大自然のバランス	讨伐	8	有	无
6	リザ－ドフォ－	讨伐	8	无	无
6	见えない恶魔	讨伐	8	无	无
6	森のヌシ	讨伐	8	无	无
6	怒りの圣天使	讨伐	8	无	反复发生
7	无谋なミストル－ス	普通	9	ノエイラ	无
7	ギ－ズ族の长	普通	9	ノエイラ	无
7	のこされたもの	普通	9	メ－ナ	メ－ナ系列3
7	君の落し物	普通	9	プッコ	フェニル系列3
7	下请け仕事再び	普通	9	アリル	へたれミスト系列4
7	うまいス－プが欲しい	普通	9	レイズ	宝箱系列2
7	战场の看护师	普通	9	レプレ	歌姬系列1
7	海のプリンス	提供	9	フュナン	无
7	魔法のアミュレット	提供	9	グレゴ－ル	反复发生
7	龙のウロコをつらぬけ	提供	9	ハゲル	无
7	新作プリン! ?	提供	9	エア	反复发生
7	魔龙退治	讨伐	9	有	无
7	强いくまをたおして!	讨伐	9	有	无
7	みたび登场! ぷに三连	讨伐	9	无	ぷに3兄弟讨伐3
7	复活の盗贼团	讨伐	9	无	无
7	纳凉祭の准备	讨伐	9	无	反复发生
8	水晶谷の剑	普通	10	ノエイラ	无
8	长老会谈	普通	10	ノエイラ	无
8	不满爆发	普通	10	ケレベル	兽人街系列4
8	君の想い人	普通	10	プッコ	フェニル系列4
8	パメラの死の谜	普通	10	パメラ	パメラ系列3
8	ここから出たい!	普通	10	レイズ	宝箱系列3
8	さらわれたアイドル	普通	10	フェアリ族长老	歌姬系列2
8	生えよ青春–完结编	提供	10	ハゲル	无
8	记忆リフレインが呼ぶ	提供	10	グレゴ－ル	无
8	オシャレなお年ごろ	提供	10	マ－ナ	反复发生
8	お城を作れ	提供	10	エア	无
8	场まちがいなキノコ	讨伐	10	无	无
8	一族の长	讨伐	10	无	无
8	至高の宝石	讨伐	10	无	反复发生
9	思い出の剑	普通	11	ノエイラ	无
9	异世界の地图を	普通	11	アナ	无
9	告白	普通	11	ウイナ－	学者系列4
9	ネコの里亲を探して!	普通	11	パパル	ネコ系列4
9	简单な赖みごと	普通	11	エバ	メ－ナ系列4
9	气になる宝箱	普通	11	レイズ	宝箱系列4
9	战场のアイドル	普通	11	レプレ	歌姬系列3
9	笑颜をなくした天使	普通	11	ルフィ－ナ	天使系列3
9	ギルド长の夕食会	提供	11	エバ	无
9	思い出の中で	提供	11	ハゲル	反复发生
9	ハッピ－ウエディング	提供	11	ヤッケ	一定次数限制
9	愚者の宝	提供	11	グレゴ－ル	无
9	魔族讨伐	讨伐	11	有	无
9	赤毛の野望	讨伐	11	无	无
9	双色の魔神	讨伐	11	无	无
9	でかぷに生态调查	讨伐	11	无	反复发生
10	暗の中の真实	普通	12	アナ(イリス)	所有普通QUEST完成后出现
10	ドラゴンズフォ－ル	讨伐	12	有	无
10	祈祷者	讨伐	12	有	无
10	何度でも登场! ぷに三	讨伐	12	无	ぷに3兄弟讨伐4
10	魔法のおなべ	讨伐	12	无	无
10	目觉めのとき	讨伐	12	无	无
10	龙公の归还	讨伐	12	无	无
10	世纪の怪盗	讨伐	12	无	无
10	最后の勇者	讨伐	12	无	普通与讨伐全QUEST完成
10	撤去作战	讨伐	12	无	反复发生
10	人形集め	讨伐	12	无	反复发生
10	ぷにの谜	讨伐	12	无	无

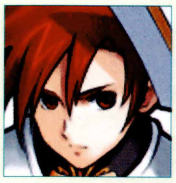


炼金术全调合结果以及必要材料全部列表

处方(レシピ)	作成道具(アイテム)	材料1	材料2	材料3	材料4	处方入手方法
布	ニクロ布	ハウレン草	ふさふさor虹色の羽毛	メルーズ湖水orズフタフ水orメルト涌水	——	古书店リオ
	ポスポリア绢布	ガッシュの枝	ポスポリア棉花	ふさふさor虹色の羽毛	——	古书店リオ
	フォルメル织布	アイヒエ	辉く丝	ふさふさor虹色の羽毛	——	古书店リオ
发酵物	シャリオチーズ	シャリオミルク	苦ぶどう	メルーズ湖水orズフタフ水	不思议な种	酒场前的桶
	育毛「キノコ汁」	アイヒエロアorヤドクタケorファンタスダケorオニワライタケ	苦ぶどう	メルト涌水	不思议な种	——
壶	エクスポット	哲学者の土	メルーズ湖水orズフタフ水	——	——	工会
ギアボックス	奇妙なギアボックス	ルメルーの齿车	永久ゼンマイor8方向スプリングor不思议な板	レジエン铁矿石orグラセン矿石	——	QUEST「实验と救出」
インゴット	炼金刚	レジエン铁矿石orカノーネ岩	哲学者の土	メルト涌水	——	古书店リオ
	魔法银の块	グラセン矿石or树冰石	エレミア银矿石orペンデローク	メルト涌水	——	古书店リオ
	アルテナ圣银	エレミア银矿石orドナー石	魔法银の块	古代の圣十字	——	古书店リオ
どこでもある土	哲学者の土	小麦粉or研磨剂	无价值な石	メルーズ湖水	——	古の森烟
金	金	贤者の石	哲学者の土	——	——	QUEST「古城に响く声」
圣石	圣辉石	アルテナ灵魂or古代の圣十字	紫水晶花	クロム水晶	——	QUEST「时は乱れて」
	ペンタグル	ペンデローク	紫水晶花	クロム水晶	——	——
魔力板	クロニクルの板	魔导の书	グラセン矿石orエレミア银矿石	グラビ石	——	QUEST「无谋なミストルース」
レテの水	レテの水	ネクタル	哲学者の土	エクスポット	キュアポット	——
	记忆リフレイン	レテの水	剧药X	エクスポット	キュアポット	——
贤者の石	贤者の石	アロママテリア	圣辉石orペンタグル	ドンケルハイト	龙の舌	MISSION「ある男の依赖」
影の宝玉	影の宝玉	坏れた宝玉	贤者の石	——	——	——
地の息吹	地の息吹	クロム水晶	ぷにぷに玉	——	——	QUEST「伤ついた水晶」
回复药	リヒュールポット	ハウレン草	メルーズ湖水orズフタフ水orシャリオミルク	ぷにぷに玉	——	QUEST「回复药の调达」
	剧药X	ヤドクタケ	メルーズ湖水orズフタフ水orシャリオミルク	ぷにぷに玉	——	QUEST「回复药の调达」
上位回复药	エクセリヒュール	リヒュールポット	ペンデロークorドンケルハイト	エクスポット	——	QUEST「三つの课题」
	リヒュールオール	エクセリヒュール	ペンデロークorドンケルハイト	风船タコ	——	——
状态药	キュアポット	ガッシュの枝orアイヒエロア	浓缩ハチミツ	——	——	QUEST「人间の不满」
スープ	グリーンスープ	ハウレン草	シャリオミルクorメルーズ湖水	アイヒエロアor野生の肉	盐or浓缩ハチミツ	——
	カロッテマガスト	キャロ芋	グリーンスープ	龙の舌or黄金の肉	盐or浓缩ハチミツ	——
焼き物	ステーキ	野生の肉or黄金の肉	ベルグラド芋orキャロ芋	盐	——	酒场
	焼き鱼	湖鱼orイッカクorカツウオ	たらこフィッシュorキングマグ	盐	——	——
	ほっとサラダ	ベルグラド芋orキャロ芋	ゴボウストレート	盐	——	——
ケーキ	チーズケーキ	シャリオチーズ	小麦粉	浓缩ハチミツorバニラシロップ	モンスクッキー	——
	うにぷにプリン	プニプニグミ	シャリオチーズ	ウニルス生命体	にくきゅうボンボン	古书店リオ
	战国おかし城	チーズケーキ	小麦粉	ネクタルスーパー	タイヤキ	古书店リオ
	角形食パン	苦ぶどう	シャリオチーズ	シャリオミルクor浓缩ハチミツorグリーンスープorカロッテマガスト	カオスアメ	古书店リオ
お酒	ネクタル	ズフタフ水orシャリオミルク	苦ぶどう	アイオンの欠片	——	酒场
	ネクタルスーパー	ネクタル	苦ぶどう	アイオンの欠片	——	——
超药	エリキシル剂	エクセリヒュール	アルベリヒ	ペンタグル	シャリオミルクor浓缩ハチミツ	——
	辉く圣杯	ネクタルスーパー	アルベリヒ	圣辉石	シャリオミルクor浓缩ハチミツ	——
炸药	フラム	カノーネ岩	研磨剂or盐	レジエン铁矿石orグラセン矿石or炼金刚	——	合战场中心地
	レヘルン	树冰石	研磨剂or盐	レジエン铁矿石orグラセン矿石or炼金刚	——	——
	换雷针	ドナー石	研磨剂or盐	レジエン铁矿石orグラセン矿石or炼金刚	——	——
大爆弹	テラフラム	フラム	カノーネ岩	スタープリズマorムーンプリズマ	炼金刚	古城地下店－古物商ギー
	レヘレヘルンルン	レヘルン	树冰石	スタープリズマorムーンプリズマ	ペンタグル	——
	爆雷针	换雷针	ドナー石	スタープリズマorムーンプリズマ	魔法银の块	——
地球仪	地球仪	地球仪の玉	魔法银の块orアルテナ圣银	奇妙なギアボックス	——	——
うに生物	ウニルス生命体	うに	ぷにぷに玉orプニプニグミ	水色真珠	——	——
魔法の盾	ミスティカーテン	エレミア银矿石orデバインシールド	魔法银の块	——	——	水晶谷西 剑の刺さる丘
	デバインシールド	グラビ石orミスティカーテン	魔法银の块	——	——	——
机械剑	パイルブレード	ロングシャフトorゴボウストレートorロングポッチー	レジエン铁矿石orグラセン矿石orクロム水晶	——	——	武器屋ハエル
强化机械剑	ギアブレイズ	8方向スプリングor永久ゼンマイ	グラセン矿石or炼金刚orパイルブレイド	メルーズ湖水or兽の牙orぷにぷに玉	フラムorテラフラム	QUEST「兽人街のまとめ役」
	アームギア	奇妙なギアボックス	炼金刚or魔法银の块orギアブレイズ	ペンタグルor育毛「キノコ汁」orパケットクッキー	フラムorテラフラム	——
多段机械剑	ストラトスソード	8方向スプリングor永久ゼンマイ	グラセン矿石or炼金刚orパイルブレイド	ズフタフ水or魔物の骨orよこしまな瞳	风切りの刃	QUEST「异世界に行きたい」
	インパルサー	奇妙なギアボックス	炼金刚or魔法银の块orストラトスソード	圣辉石orバニラシロップor黑い液体	アルトリアの小手	——
プロギオス	プロギオス	アルテナ圣银	デバインシールドorスタープリズマorムーンプリズマ	アルテナ灵魂orペンデロークor辉く丝or水色真珠	——	——
最强机械剑	デウスエクスマキナ	プロギオス	アームギアorシャークギルソード	インパルサー	アルテナ圣银orグラビ石	——
鱼の剑	シャークギルソード	シャークギル	兽の牙orぼろぼろの武器	とらふぐor湖鱼orたらこフィッシュorイカデモン	奇妙なギアボックス	QUEST「ふりむけばイカデモン」
战斧	ヘヴィグレイブ	ロングシャフト	レジエン铁矿石orグラセン矿石orエレミア银矿石	炼金刚	——	武器屋ハエル
魔法战斧	サイクロプス	魔物の骨or龙骨	レジエン铁矿石or炼金刚orヘヴィグレイブ	クロム水晶or圣辉石orペンタグル	よこしまな瞳	QUEST「鱼のプレゼント」
	冰の刃	レヘルンorレヘレヘルンルン	レジエン铁矿石or炼金刚orヘヴィグレイブ	树冰石or紫水晶花orアイヒエorバラの花	ポスポリア棉花	——
冥界の斧	グランドヴァイバー	魔法银の块	炼金刚orサイクロプス	ペンデロークor龙の舌orアイオンの欠片orきのこノッコ	ペンタグル	イシュタル庭园表门第二阶层南
圣战斧	圣灵のハルバード	アルテナ圣银	グランドヴァイバーor冰の刃	メルト涌水orぶらうにマスク	剧药X	イシュタル庭园エントランス
传说の战斧	オデュッセウス	贤者の石	圣灵のハルバートorアルテナ圣银	シビュレの书orネクロノミコン	——	——
クナイ	クナイ	レジエン铁矿石orグラセン矿石orクロニクルの板	ズフタフ水orメルト涌水	研磨剂or黑い液体	——	QUEST「ネコのエサを探して！」
	バラのトゲ	バラの花	ズフタフ水or苦ぶどうor育毛「キノコ汁」	研磨剂	——	——
锐いクナイ	风切りの刃	グラセン矿石	紫水晶花orクナイorバラのトゲorニードルキャンディ	研磨剂	——	QUEST「姿なき泣き声」
魔のクナイ	影缝いの凶刃	ぼろぼろの武器	紫水晶花or风切りの刃	剧药Xor兽の牙or魔导の骨	研磨剂or黑い液体	QUEST「伤ついた水晶」
	雷迅罗刹刀	爆雷针or换雷针	紫水晶花or风切りの刃or影缝いの凶刃	圣辉石orペンタグルorニードルキャンディ	グラビ石	QUEST「伤ついた水晶」
	魔人牙－惨无の小太刀	クロニクルの板	风切りの刃or雷迅罗刹刀	紫水晶orカノーネ岩or树冰石orドナー石	ソロモンの键	——
魔导书	魔导の书	ゼッテル	クロム水晶orクリスタルor超硬こんぺいとう	ふさふさor龙骨	——	书物保管库
予言の书	シビュレの书	魔导の书	アルテナ灵魂or圣辉石orアルテナ圣银or辉く丝	ゼッテル	——	QUEST「　蛏悉我或T打ち」
恶魔の书	ネクロノミコン	魔导の书	兽の牙orよこしまな瞳or魔物の骨or虹色の羽毛	ゼッテル	——	——
天界の书	ソロモンの键	魔导の书	紫水晶花orペンデロークorペンタグル	カノーネ岩orカオスアメor龙の舌	ゼッテル	QUEST「水晶谷の剑」
绿の板	新绿のタブレット	魔导の书	ゼッテルorシビュレの书orネクロノミコンorソロモンの键	エレミア银矿石or魔法银の块or水色真珠or哲学者の土	金	——
魔石	タリスマン	クロム水晶or紫水晶花	魔法银の块	——	——	QUEST「星辰のルツカリー」
	アミュレット	ペンデロークorタリスマンor风切りの刃	アルテナ圣银	——	——	——
传说の石	シルマリル	アルテナ灵魂orアミュレットorきのこノッコ	圣辉石orペンタグルor古代の圣十字	魔法银の块	グラビ石	——
	アレクトリア	シルマリル	圣辉石orペンタグルor古代の圣十字	魔法银の块	アルベリヒorエリキシル剂or辉く圣杯	QUEST「ギーズ族の长」
キノコ魔石	きのこノッコ	クロム水晶or紫水晶花orアミュレットorタリスマン	アイヒエロアorヤドクタケorファンガスダケorキノコアーマー	プニプニグミorニードルキャンディor哲学者の土or无价值な石	水色真珠	合战场妖精の森西
レイピア	スラッシュレイピア	レジエン铁矿石orグラセン矿石orエレミア银矿石	メルーズ湖水or研磨剂or「育毛キノコ汁」	メルト涌水	——	——
	ぷに斩り丸	ぷにぷに玉orプニプニグミ	スラッシュレイピアor哲学者の土	メルト涌水or黑い液体	——	武器屋ハエル

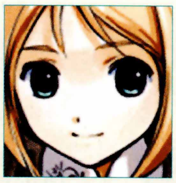
魔法のレイピア	バルムンク	炼金刚	魔法银の块	クロム水晶orスラッシュレイピアorイッカクランス	研磨剂orガッシュの枝orシャリオミルク	QUEST「あなたに捧げる花」
	ハートにストライク	浓缩ハチミツorバニラシロップ	アルテナ圣银	紫水晶orスラッシュレイピアorぷに斩り丸	モンスクッキーorにくきゅうボンボンorカオスアメorプニプニグミ	——
	ハンターニードル	うにorウニルス生命体	クロニクルの板	グラセン矿石orスラッシュレイピアorぷに斩り丸	ふさふさorぶらうにマスクor虹色の羽毛	——
最强レイピア	ピースメーカー	ドラッケン	魔法银の块	圣辉石orペンタグルorきのこノッコ	スタープリズマorムーンプリズマ	——
ランス	ランスロット	スラッシュレイピアorバルムンクorハートにストライク	ロングシャフトorゴボウストレートorロングポッチー	レジエン铁矿石orグラセン矿石orエレミア银矿石orグラビ石	メルト涌水	——
	ランスロケット	ランスロットorドラッケン	ロングシャフトorゴボウストレートorロングポッチー	フラムorデスフラム	圣辉石orペンタグル	武器屋ハエル
龙ランス	ドラッケン	アルテナ圣银	ロングシャフトorランスロットorイッカクランス	龙骨or龙の舌	——	——
	ドラグニール	ピースメーカー	ロングシャフトorランスロットorドラッケン	龙骨or龙の舌	——	——
ネルランス	ネルズコメット	ドラグニール	ハートにストライクorハンターニードル	シャリオミルクor黑い液体orぼろぼろの武器orエンゲージリング	——	——
イッカクランス	イッカクランス	イッカク	カツウオorたらこフィッシュorホタテ贝orとらふぐ	アルテナ圣银	——	イシュタル大庭园：过去3阶鱼钓り场
たけぼうき	ウィッチスタッフ	カノーネ岩orクロム水晶	ロングシャフトorロングポッチーor炼金术士の杖	アイヒエorガッシュの杖	——	书物保管库-ユアン的房间
	ババヤガー	ムーンプリズマ	ゴボウストレートorロングポッチーor炼金术士の杖	アイヒエorガッシュの杖or树冰石	——	——
魔女の杖	ギルギイの杖	炼金刚	紫水晶花orペンデロークorペンタグル	ゴボウストレートorウィッチスタッフ	圣辉石	庭园表门第二阶层北
	贤き者の杖	アイヒエorガッシュの枝	魔法银の块orアルテナ圣银	ロングシャフトorギルギイの杖	ペンタグル	——
世界树の枝	原初の枝	ババヤガー	エリキシル剂	哲学者の土	育毛キノコ汁	古の森-光さす广场
魔法のベル	ファニーベル	炼金刚	メルーズ湖水orズフタフ水orメルト涌水	研磨剂orアルテナ灵魂or黑い液体	——	QUEST「行方知れずのクウ」
	グラヴィールベル	水色真珠	炼金刚orファニーベルorJYOYA	无价值な石or龙の舌	——	——
钟	JYOYA	アルテナ灵魂orペンデローク	炼金刚orファニーベル	兽の牙or魔物の骨orよこしまな瞳	盐	古城地下-ギーズ族集落南
终末のベル	ギャラルベル	雷云召唤器	フェリオス星团仪	炼金刚orJYOYAorグラヴィールベルorファニーベル	ドナー石	——
花束	花束	ホッフエンの花	ゼッテルorニクロ布orポスポリア绢布	——	——	——
人形	オートマタ	妖精の服or黑妖精の服	アイヒエorガッシュの枝	ぷにぷに玉	——	QUEST「巨大树探索」
ハイパー人形	菊人形	马子衣装or日出处晴着	永久ゼンマイor8方向スプリングorオートマタ	炼金刚orアルテナ圣银or育毛キノコ汁	奇妙なギアボックス	——
	マークII	レッドパワーパフ	永久ゼンマイor8方向スプリングor菊人形	圣辉石orペンタグルor古代の圣十字	グラビ石	——
死の人形	ヘルドール	メタモルうさ着or熊族の衣装	换雷针	奇妙なギアボックスorマークII	おしゃべりフラワーor常若の林檎or海屑合体ギョルーイン	——
鱼人形	海屑合体ギョルーイン	ギングマグ	不思议な板orオートマタor菊人形	湖鱼or风船タコorシャークギルorイカデモン	レテの水	——
ボロット	ガラクタボロット	さまよう铠	ヘルドール	プロギオス	パイルブレイドorアームギアorインパルサー	——
炼金杖	炼金术士の杖	ニクロ布orポスポリア绢布	アイヒエorガッシュの枝orゴボウストレート	レジエン铁矿石	——	古城1F西 小房间
	かちわりエンプレス	うに	ロングシャフトorロングポッチー	レジエン铁矿石orグラセン矿石	——	——
中位炼金杖	カドゥケウス	ロングシャフトor炼金术士の杖orかちわりエンプレスorウィッチスタッフ	クロム水晶or紫水晶花or树冰石	メルト涌水	ポスポリア绢布	QUEST「ウソつきじいさん」
	ヘルメスの杖	スキールニルの杖orカドゥケウス	ペンタグルor水色真珠or树冰石	虹色の羽毛	魔法银の块	——
高位炼金杖	スキールニルの杖	カドゥケウスorパケットクッキー	ロングシャフトorゴボウストレートor炼金术士の杖	アルテナ灵魂or古代の圣十字orドナー石	——	QUEST「アブない妖精トリオ」
星と月の杖	星と月の杖	ロングシャフトorヘルメスの杖	スタープリズマ	ムーンプリズマ	カノーネ岩orクリスタルトorぼろぼろの武器	——
天地创造の杖	天地创造の杖	金	ロングポッチーor星と月の杖orババヤガー	ダイヤモンドダストor地狱の火炎	——	——
お果子の杖	バケットクッキー	ロングポッチー	うにぷにプリン	モンスクッキーorクリスタルorカオスアメorタイヤキ	シャリオミルクor浓缩ハチミツorバニラシロップ	——
机械の杖	ギアシャフト	ロングシャフト	永久ゼンマイorルメルーの齿车	8方向スプリングor不思议な板	——	QUEST「ゴーストリサーチ」
轻铠	メタルホーバーク	炼金刚	クマの毛皮orレザークイラス	ニクロ布orポスポリア绢布	アイヒエorガッシュの枝	武器屋ハエル
	シルバクイラス	魔法银の块	クマの毛皮orレザークイラスorメタルホーパーク	メルト涌水	国宝虫の丝orポスポリア棉花or辉く丝	——
	ギアメルクスワン	奇妙なギアボックス	シルバクイラスorミストプレート	黑い液体	ル?メルーの齿车or不思议な板	——
	フェイザーフロウ	天使の翼	シルバクイラスorラヴィッサン	バニラシロップ	モンスクッキーor超硬こんぺいとう	——
きぐるみ	熊族の衣装	クマの毛皮	ニクロ布orポスポリア绢布	にくきゅうボンボンorにくきゅう手袋	ふさふさ	——
	メタモルうさ着	ホワイトセパレートorアイドル衣装	キャロ芋	にくきゅうボンボンorにくきゅう手袋	フォルメル织布	——
妖精の服	妖精の服	ニクロ布orポスポリア绢布	妖精の帽子	国宝虫の丝or辉く丝	——	合战场中心地
	黑妖精の服	妖精の服	黑い帽子	浓缩ハチミツorシャリオミルクor育毛キノコ汁	——	——
ドレス	蔷薇の乙女	バラの花	レッドパワーパフorニクロ布orポスポリア绢布	クロム水晶or水色真珠or圣辉石orペンタグル	小恶魔のパンツ	激安屋ペーギ
	ナーススタイル	ポスポリア绢布	ホワイトセパレートorヘブンズフイールorフォルメル织布	クロム水晶or水色真珠or圣辉石orペンタグル	エクセリヒュールorリヒュールオール	——
	メイドレス	紫水晶花	ヴィオレータorブラックビスチエorフォルメル织布	クロム水晶or水色真珠or圣辉石orペンタグル	天使の肌着	——
	ウェディングドレス	ホッフエンの花	ホワイトセパレートorヘブンズフイールorフォルメル织布	クロム水晶or水色真珠or圣辉石orペンタグル	エンゲージリング	——
和服	马子衣装	唐草ストールorフォルメルストール	ふさふさor苦ぶどう	フォルメル织布	——	——
	日出处晴着	马子衣装	フォルメル织布	レテの水	——	——
パンビキニ	ブレッドビキニ	ズフタフ水	小麦粉or盐	にくきゅうボンボンorモンスクッキーorプニプニグミ	国宝虫の丝or辉く丝	QUEST「お话ししてもいいですか」
鱼ビキニ	贝壳ビキニ	ホタテ贝	水色真珠orポスポリア绢布orホッフエンの花	カツウオorイッカク	国宝虫の丝or辉く丝	——
冒险者の服	ミストマーリア	ニクロ布orポスポリア绢布	国宝虫の丝or辉く丝orグレイプニルの绢锁	レジエン铁矿石orカノーネ岩or树冰石orドナー石	——	QUEST「回复药の调达」
冒险者の服	ミストプレート	グラセン矿石	国宝虫の丝orミストマーリア	レジエン铁矿石orエレミア银矿石	——	——
魔法の铠	エストヴァンガード	ミストプレートorギアメルクスワン	兽の牙or龙骨or龙の舌	アルテナ灵魂orポスポリア棉花or黑い液体	アルテナ圣银	——
	クラウンブレスト	エストヴァンガード	圣辉石orペンタグルorクロニクルの板	剧药X	辉く圣杯	——
汉服	堕天使のツナギ	黑妖精の服	逆境はちまきorアイヒエor苦ぶどう	ブラックベルト	アルテナ灵魂or古代の圣十字or圣辉石	激安屋ペーギ
	ガクランΩ	フォルメル织布	エストヴァンガードorクラウンブレストor堕天使のツナギ	レテの水	キノコアーマーorオニワライタケ	——
きのこ铠	キノコアーマー	ファンガスダケ	さまよう铠	——	——	妖精军集落前西
ネルの服	レッドパワーパフ	にくきゅうボンボンorにくきゅう手袋	クロム水晶	クマの毛皮orニクロ布orポスポリア绢布	——	QUEST「魔物を操る少女の」第3章
かわいい服	ラヴィッサン	レッドパワーパフ	妖精の服or妖精の帽子	浓缩ハチミツorバニラシロップ	——	QUEST「古城世界のお扫除」
	ブラックビスチエ	妖精の服or黑妖精の服orニクロ布	ラヴィッサンor马子衣装	ペンデロークorペンタグル	——	——
おさまの衣装	ヘブンズフィール	ブラックビスチエ	ホッフエンの花	エレミア银矿石or魔法银の块	フェイザーフロウorニクロ布orポスポリア绢布orフォルメル织布	QUEST「のこされたもの」
	スカーレットテイル	ヘブンズフィール	エリキシル剂or辉く圣杯	アルテナ圣银or常若の林檎orグラビ石	フェイザーフロウorニクロ布orポスポリア绢布orフォルメル织布	——
アブナイ衣装	アイドル衣装	小恶魔のパンツor天使の肌着	ホワイトセパレート	花束orブレッドビキニ	妖精の帽子	水晶谷オアシス
	ラビットジャケット	薄いレオタードor极薄レオタード	メタモルうさ着	フォルメル织布or贝壳ビキニ	うさみみ	——
イリスの服	ホワイトセパレート	国宝虫の丝	ニクロ布orポスポリア绢布	——	——	——
ストール	レイブンケープ	ふさふさ	ニクロ布orポスポリア绢布	ガッシュの枝orアイヒエorアイヒエロア	——	古の森 发现迷いネコ的地方
	唐草ストール	ハウレン草or妖精の帽子or妖精の服	レイヴンケープor国宝虫の丝or辉く丝orポスポリア绢布	クロム水晶	——	——
	フォルメルストール	苦ぶどう	唐草ストール	フォルメル织布	——	——
圣なる服	ヴィオレータ	ホワイトセパレート	紫水晶花orホッフエンの花or超硬こんぺいとう	ペンタグルor圣辉石	ポスポリア绢布	水晶谷ペギー族集落宝箱
	セイントガーブ	金	ヴィオレータorフォルメル织布	水色真珠or辉く丝	天使の翼	——
ローブ	アルケミローブ	妖精の服or黑妖精の服	ヴィオレータorクマの毛皮	ムーンプリズマ	——	——
	ひらひら羽衣	薄いレオタードor极薄レオタード	フォルメルストール	グレイプニルの绢锁	——	——
细工物	リフュールネックレス	リヒュールポット	レジエン铁矿石orエレミア银矿石or树冰石orクロム水晶	メルト涌水	——	QUEST「初めての气持ち」
	リヒュールブレス	ネクタルスーパーorエリキシル剂or辉く圣杯	哲学者の土or超硬こんぺいとうorグラビ石orリフュールアンク	メルト涌水	——	——
	光の腕轮	ネクタル	シャリオミルクorバニラシロップorリフュールアンク	ペンタグル	——	——
	リヒュールアンク	リヒュールネックレス	クロム水晶or虹色の羽毛	アルテナ灵魂	——	——
リング	フレイムリング	フラムorテラフラム	カノーネ岩orプニプニグミ	レジエン铁矿石	——	——
	アイスリング	レヘルンorレヘレヘルンルン	树冰石orカオスアメorエレミア银矿石	グラセン矿石	——	——
	冰结银の指轮	アイスリング	クロム水晶orクリスタルトorグラビ石	炼金刚	——	——
	サンダリング	换雷针or爆雷针	ドナー石or超硬こんぺいとうor辉く丝	炼金刚	——	——
ステッキ	妖精のステッキ	ガッシュの枝	ハウレン草orヤドクタケorオニワライタケ	妖精の帽子or妖精の服or黑妖精の服	——	妖精の森东
	アクレピオス	スタープリズマ	よこしまな瞳or龙骨	紫水晶花	——	——
布装饰品	にくきゅう手にくきゅ	うボンボン	ニクロ布orポスポリア绢布	ホッフエンの花orポスポリア棉花	——	QUEST「争いの理由」
	ブラックベルト	黑い液体	ポスポリア棉花	ホッフエンの花orポスポリア棉花	——	——

布装饰品	逆境はちまき	苦ぶどう	フォルメル织布	ホッフエンの花orポスポリア棉花	——	——
小手	イバラの小手	バラのトゲ	哲学者の土orグラセン矿石	やどくたけorとらふぐ	——	合战场温泉旁边的ワンデモ屋
小手	アルトリアの小手	アルテナ圣银	哲学者の土orグラセン矿石	ペンデロークorグラビ石	——	——
传说の盾	ガルゴルの盾	デバインシールドorミステイカーテン	水色真珠	アルテナ灵魂orクリスタルト	——	——
传说の盾	アイアスの盾	ガルゴルの盾	水色真珠	ぼろぼろの武器orぶらうにマスク	——	——
帽子	黑い帽子	黑い液体	ホッフエンの花or虹色の羽毛	——	——	——
帽子	うさみみ	アルベリヒ	ふさふさor妖精の帽子or虹色の羽毛	——	——	——
靴	ウィングブーツ	ながぐつ	クロニクルの板	虹色の羽毛orグラビ石	——	——
めがね	死线のめがね	ムーンプリズマ	魔法银の块orアルテナ圣银	アルテナ灵魂orペンデロークorニードルキャンディ	——	——
グレイプニルの绢锁	グレイプニルの绢锁	フォルメル织布	盐or古代の圣十字	シャリオミルクor浓缩ハチミツ	——	——
天使の翼	天使の翼	グラビ石	ふさふさor虹色の羽毛or辉く丝	古代の圣十字	——	——
不思议なカード	トラウアタロット	魔导の书	ゼッテル	不思议な种	——	——
不思议なカード	フロンの　符	不思议な板orクロニクルの板	ゼッテル	不思议な种	——	ベアル族兽穴的宝箱
アロママテリア	アロママテリア	圣辉石	ペンタグル	リフュールブレス	盐	イシュタル庭园表门第二阶层北
バングル	フレイムバングル	フレイムリング	圣辉石	カノーネ岩orグラセン矿石	アイヒエorバラの花	——
バングル	アイスバングル	アイスリング	ペンタグル	树冰石orグラセン矿石	超硬こんぺいとうorモンスクッキー	——
バングル	サンダバングル	サンダリング	アルテナ圣银	ドナー石orグラセン矿石	カオスアメorホッフエンの花	——
地狱の火炎	地狱の火炎	フレイムバングル	エクスポット	アルテナ圣银	メルト涌水	古城3F图书室受付
魔法カンテラ	魔法のカンテラ	フレイムリング	炼金刚or魔法银の块	ぷにぷに玉	——	——
ダイヤモンドダスト	ダイヤモンドダスト	アイスバングル	レヘレヘルンルン	水色真珠	クリスタルト	——
イバラの冠	イバラの冠	冰结银の指轮	レテの水	咒いの草人形	アルテナ圣银	——
雷云召唤器	雷云召唤器	爆雷针	松户式豆台风	奇妙なギアボックス	永久ゼンマイorル・メルーの齿车	——
扇风机	松户式自动团扇	不思议な板	奇妙なギアボックス	クロム水晶	——	工房外 有水的地方
扇风机	松户式自动豆台风	松户式自动团扇	奇妙なギアボックス	グラビ石	——	——
魔人の壶	魔人の壶	エクスポット	兽の牙	よこしまな瞳	ネクロノミコン	古城世界グリモア的奖励道具
星团召唤阵	フエリオス星团仪	地球仪	スタープリズマorムーンプリズマ	地球仪の玉	魔导の书orシビュレの书	——
天界へのカギ	天界へのカギ	古代の圣十字orアルテナ灵魂	常若の林檎	研磨剂	——	——
クリスタル	ダークク リスタル	アロママテリア	魔人の壶	地狱の火炎	アルテナ灵魂	——
咒いの人形	咒いの草人形	国宝虫の丝	ぶらうにマスク	ハウレン草	——	——
咒いの人形	ワシリーサの人形	咒いの草人形	ペンデローク	おしゃべりフラワー	——	——
エンゲージリング	エンゲージリング	リフュールブレス	圣辉石	アルテナ圣银	研磨剂	——











名称	防御属性	HP	攻击力	魔法攻击力	防御力	魔法防御力	速度	入手方法
リフュールネックレス	–	15	0	0	0	0	0	–
リフュールブレス	–	0	0	0	0	0	0	–
光の腕轮	–	0	0	0	0	0	0	–
妖精のステッキ	–	0	0	0	0	0	0	–
アクレピオス	–	0	0	0	0	0	0	–
にくきゅう手袋	–	0	0	0	15	0	0	–
イバラの小手	–	0	15	0	0	0	0	–
ガルゴルの盾	炎减轻	0	0	0	0	0	0	–
アルトリアの小手	–	0	0	0	25	0	0	–
うさみみ	–	0	0	0	0	0	25	QUEST「君の想い人」
ブラックベルト	物理减轻	0	0	0	0	–100	0	–
アイアスの盾	冰减轻	0	0	0	0	0	0	–
黑い帽子	特殊减轻	0	0	0	0	0	0	古城地下–古物商ギ–
ウイングブーツ	雷减轻	0	0	0	0	0	0	–
逆境ハチマキ	–	0	25	0	0	0	0	–
死线のめがね	–	50	0	0	0	0	0	–
グレイプニルの绢锁	–	0	50	50	50	50	–50	–
リフュールアンク	–	0	0	0	0	0	0	古之森宝箱
天使の翼	特殊半减	0	0	0	0	0	0	–
トラウアタロット	–	0	0	25	0	0	0	–
フロンの护符	魔法减轻	0	0	0	–100	0	0	–
アロママテリア	防御状态异常	0	0	0	0	0	0	–
フレイムリング	–	0	0	0	0	0	0	–
フレイムバングル	–	0	0	0	0	0	0	–
地狱の火炎	–	0	0	0	0	0	0	–
魔法のカンテラ	–	0	0	0	0	0	0	–
アイスリング	–	0	0	0	0	0	0	–
アイスバングル	–	0	0	0	0	0	0	–
ダイヤモンドダスト	–	0	0	0	0	0	0	–
冰结银の指轮	–	0	0	0	0	0	0	–
イバラの冠	–	0	0	0	0	0	0	–
サンダリング	–	0	0	0	0	0	0	–
サンダバングル	–	0	0	0	0	0	0	–
雷云召唤器	–	0	0	0	0	0	0	–
松户式自动团扇	–	0	0	0	0	0	0	–
松户式豆台风	–	0	0	0	0	0	0	–
魔神の壶	–	0	0	0	0	0	0	–
フエリオス星团仪	–	0	0	0	0	0	0	–
天界へのカギ	–	0	0	0	0	0	0	–
ダークク リスタル	–	0	0	0	0	0	0	–
ワリシーサの人形	–	0	0	0	0	0	0	–
咒いの草人形	–	0	0	0	0	0	0	–
エンゲージリング	–	0	0	0	0	0	0	–

名称	装备可能者	属性	HP	攻击	魔攻	防御	魔防	速度	入手方法
レザークイラス	エッジ、メル	–	0	0	0	18	10	0	道具屋リーフ
メタルホーバーク	エッジ、メル	–	0	0	0	31	17	0	–
シルバクイラス	エッジ、メル	状态异常半减	0	0	0	51	48	0	–
熊族の衣装	エッジ、メル	冰减轻	0	0	0	40	26	0	–
薄いレオタード	イリス、メル	–	0	0	0	23	74	39	庭园杂货屋
极薄レオタード	イリス、メル	–	0	0	0	18	56	30	(落)エンシェンツ
ディーラー	イリス、メル	–	0	0	0	23	30	36	合战场7000ポイント
妖精の服	イリス、メル	–	0	0	8	11	13	0	–
黑妖精の服	イリス、メル	–	0	0	26	6	22	20	–
蔷薇の乙女	イリス、メル	–	0	25	0	23	27	0	–
ナーススタイル	イリス、メル	状态异常减轻	0	0	0	25	63	0	–
马子衣装	イリス、メル	–	0	0	0	98	0	0	–
ブレッドビキニ	イリス、メル	物理弱	0	0	29	20	16	0	–
贝壳ビキニ	イリス、メル	魔法半减物理下降	0	51	0	22	43	0	–
ミストマーリア	エッジ	–	0	0	0	11	5	0	–
ミストプレート	エッジ	–	0	0	0	24	13	0	–
ギアメルクスワン	エッジ	–	0	0	0	68	27	0	–
エストヴァンガード	エッジ	–	0	0	61	61	64	0	–
クラウンブレスト	エッジ	雷减轻	0	35	0	113	52	35	–
堕天使のツナギ	エッジ	特殊减轻	0	13	0	32	15	13	–
ガクランΩ	エッジ	–	43	0	0	71	43	0	–
キノコアーマー	エッジ	状态异常减轻	0	0	0	19	35	0	–
レッドパワーパフ	ネル	–	0	0	0	20	25	0	–
子恶魔のパンツ	ネル	–	0	0	13	13	26	13	兽人街杂货屋
ラヴィッサン	ネル	–	0	0	0	36	36	0	–
ブラックビスチェ	ネル	–	0	0	17	41	41	0	–
フェイザーフロウ	ネル	物理减轻	0	0	0	35	35	35	–
ヘブンズフィール	ネル	特殊减轻	0	0	37	61	61	0	–
スカーレットテイル	ネル	炎减轻	0	60	0	72	64	0	–
アイドル衣装	ネル	–	0	0	0	54	54	0	–
メタモルうさ着	ネル	冰半减	37	0	0	19	93	0	–
ラビットジャケット	ネル	魔法半减特殊下降	52	0	0	39	39	0	–
ホワイトセパレート	イリス	状态异常减轻	0	0	0	5	11	0	–
天使の肌着	イリス	冰减轻	33	0	0	27	39	0	兽人街杂货屋
レイヴンケープ	イリス	–	0	0	0	11	19	4	–
唐草ストール	イリス	–	0	0	0	20	24	0	–
フォルメルストール	イリス	–	0	0	0	48	63	0	–
ヴィオレータ	イリス	–	0	0	20	24	25	0	–
セイントガーブ	イリス	魔法、特殊减轻	0	0	0	100	100	0	QUEST「目觉めのとき」
日出处晴着	イリス	–	0	0	0	60	65	0	–
アルケミローブ	イリス	–	0	0	56	52	54	0	–
メイドレス	イリス	–	0	0	0	38	47	19	–
ウエディンドレス	イリス	特殊半减	56	0	0	57	46	0	–
ひらひら羽衣	イリス	炎、冰半减	0	0	0	13	44	50	–

艾吉－瓦恩希特（エッジ－ヴァンハイト）

艾吉的装束	
装束名称	习得方法
ノ－マル	游戏初期状态
プル－ア	第二章通常QUEST「古城に响く声」
ジフトス	第三章通常QUEST「姿なき泣き声」
ファナトス	第五章通常QUEST「老兵は去るのみ」
ラプラス	打倒イシュタル大庭园里面的BOSS（七章之后）



游戏的主人公艾吉在游戏开始时的初期状态ノ－マル实力非常平均，是一种通用性极强的装束状态。而随着游戏的不断进行他将会习得各种各样的专门装束。

装束性能分析				
装束状态	技能名	效果	对象	备考
ノ－マル(机械剑)	パイルバンカ－	物理+炎属性伤害	单体	8Hit
–	ウインドミル	物理伤害	敌单体x3	4Hit+3Hitx2
–	バスタ－ドライブ	物理+对不死特效	敌范围(小)	3倍攻击
–	チェインディッガ－	锁链数伤害	敌单体	威力根据武器中锁链数而定
–	クロスレイン	物理伤害	敌单体x4	6Hit+5Hitx3
ジフトス(枪斧)	ボ－ンバイツ	物理伤害	敌单体	3Hit、消耗兽の牙
–	ゾンビレイン	物理+毒属性伤害	敌范围(大)	消耗ぷにぷに玉
–	カ－ズドラゴン	物理+诅咒伤害	敌全体	消耗龙骨
–	デスコ－ル	物理伤害	敌单体x3	消耗魔物の骨4Hit+4Hitx2
–	レザレクション	苏生+状态异常回复	我方全体	消耗アイオンの欠片
–	ソウルイ－タ－	物理伤害	敌单体	3倍攻击、吸 1/2的HP
–	ア－ク－コフイン	行动不能+炎弱化	敌单体	敌人棺化
–	狂葬阵	特殊伤害+棺状态的敌人即死	敌全体x 1	选择后自动发动型
–	ソウルバ－スト	物理伤害	敌单体	ケ－ジ 1 时候 1 Hit
プル－ア(クナイ)	瞬击	物理伤害	敌单体	1 Hit、命中时连续行动可能
–	ファントムシフト	绝对回避(本人限定)	自动发动	发动者回避全体攻击
–	ペルソナコ－ル	分身(效果中2回行动)	自分自身	分身效果3天后消失
–	ダンシングエッジ	物理伤害	敌全体	6Hit
–	イリュ－ジョンエッジ	物理伤害	敌单体	12Hit
ラプラス(咒文书)	タイムリフレッシュ	时间型技能消去	敌全体	——
–	メズマライズ	特殊伤害+付加：睡眠	敌单体	不消耗技能值
–	时空震动	魔法伤害+付加：魔法防御低下	敌范围(大)	——
–	スロウ	行动后待机时间增加	敌单体	平衡性崩坏魔法
–	コズミックペイン	魔法伤害	敌全体	3Hit、反击(超)
ファナトス(魔石)	リンカネイション	战斗不能后复活&魔力UP	自动发动	战斗不能后约倒数15后复活
–	グレイトフルペイン	物理伤害	敌范围(横一列)	直线2Hit
–	シャドウエンド	魔法伤害	敌单体	最大HP1/2消费
–	サクリファイス	本人以外HP全回复	我方全部	使用者的HP变为 1 位数
–	マガカミ	魔法伤害+付加：攻击力减少	敌全体	4～5倍攻击

涅露－艾露艾斯（ネル－エルエス）

涅露的装束	
装束名称	习得方法
ノ－マル	最初から
ニンフ	第三章通常QUEST「魔物を操る少女の」
サイレン	打倒イシュタル大庭园里面的BOSS
ディエメア	第五章通常QUEST「三つの课题」
ファウスタス	第五章普通QUEST「星辰のルッカリ－」

涅露的初期状态有些类似主人公艾吉的第一件装束效果，但是又略有不同。随着游戏的进展，涅露也可以获得各种装束状态。与艾吉重视攻击相比，涅露更有向回复职业发展的趋势。大面积的恢复魔法是队伍的守护神。

装束性能分析				
装束状态	技能名	效果	对象	备考
ノ－マル(细剑)	ア－マ－ピアッシング	物理伤害	敌单体	防御力无视伤害
–	クイックパンサ－	物理伤害	敌单体	多段Hit
–	ブレイクスラッシュ	物理伤害	敌单体	2倍攻击、反击
–	ライフコンバ－ト	HP转换	自分自身	消耗HP回复技能槽
–	アインツエルカンプ	物理伤害	敌单体	8Hit、高确率反击
ディエメア(枪)	ア－マ－ブレイク	物理伤害	敌单体	防御力低下
–	マインドアイ	无属性伤害	敌单体	必中&反击
–	トランプルチャ－ジ	物理伤害	敌范围(大)	3倍攻击
–	ランススタンプ	物理伤害	敌单体	4倍攻击、命中率降低、反击
–	チャリオット	物理伤害	敌全体	4Hit
ニンフ(杖)	サンクチュアリ	付加：武器祝福+状态异常回复	我方全体	——
–	リフュ－ルポット	HP回复(小)	我方全体x3	消耗リフュ－ルポット
–	エクセリフュ－ル	HP回复(中)	我方全体x3	消耗エクセリフュ－ル
–	リフュ－ルオ－ル	HP回复(大)	我方全体x3	消耗リフュ－ルオ－ル
–	キュアポット	HP回复(小)+状态异常回复	我方全体	消耗キュアポット
–	エリクシ－ル	HP回复(超)+状态异常回复	我方全体	消耗エリクシ－ル
–	ウインドサ－クル	付加：攻击回数+0～1	我方全体	消耗アイヒエロア
–	ライトサ－クル	付加：攻击回数+1	我方全体	消耗ガッシュの枝
–	ソウルサ－クル	付加：攻击回数+2	我方全体	消耗ペンデロ－ク
–	パワ－ワ－ド	攻击力上升	我方全体	消耗カノ－ネ岩
–	スピリットワ－ド	魔法力上升	我方全体	消耗レジエン铁矿石
–	ディフェンスワ－ド	防御力上升	我方全体	消耗グラセン矿石
–	メンタルワ－ド	魔法防御力上升	我方全体	消耗无价值な石
–	フロ－ズンシャ－ド	魔法+冰属性伤害	敌单体	スタン效果
サイレン(锤)	チ－ムコボルト	魔法伤害+道具入手	敌单体	使敌人掉落道具
–	おかしになれ	魔法系即死+お果子系道具入手	敌单体	根据敌残留HP变化成功率
–	ティンカ－フラックス	魔法伤害	敌范围(大)	——
–	コボルトヒ－ロ－	魔法伤害	敌全体x3	反击
–	プリズマト－ン	HP回复+状态异常回复(全体)	我方全体	——
ファウスタス(人形)	どわすれハンマ－	物理伤害+封印	敌单体	2倍攻击
–	ばくっ	物理伤害+特殊属性即死	敌单体	2倍攻击
–	ゆする	魔法伤害+获得金钱UP	敌单体	5Hit
–	デコイチャ－ジ	魔法伤害	敌范围(中)	3倍攻击
–	がるがんちゅあ	物理伤害	敌全体x 1	5倍攻击、选择后自动发动型

伊莉丝－芙露多娜（イリス－フォルトナ－）

伊莉丝的召唤魔法（マナ）	
MANA名称	召唤兽
时のマナ	ラプラス
毒のマナ	ジフトス
暗のマナ	プル－ア
魔のマナ	ファナトス
音のマナ	サイレン
岩のマナ	ディエメア
水のマナ	ニンフ
幻のマナ	ファウスタス

伊莉丝的技能与涅露与艾吉两人有很大区别，并不靠装束变化改变技能体系。伊莉丝只有一种普通的装束状态，但是她是全角色中唯一拥有召唤魔法的人。而且也不是说她普通技能就会显得很弱，比如像マナスト－ム这个技能就是拥有大范围攻击与反击两种实用效果的技能。在清理小怪时这种技能是玩家最好的帮手。

装束性能分析				
装束状态	技能名	效果	对象	备考
ノ－マル	プル－ア	睡眠	敌全体	——
–	ニンフ	魔法+冰属性伤害	敌单体	——
–	サイレン	特殊伤害	敌全体	敌人最大HP的一定百分比伤害
–	ジプトス	物理－魔法力减s少	敌单体	——
–	ディエメア	物理伤害	敌范围(横一列)	反击
–	ファナトス	魔法+雷属性伤害	敌单体	——
–	ファウスタス	属性无效化+魔法伤害	敌单体	——
–	ラプラス	行动后待机时间缩短	我方全体	持续3回合
–	マナスト－ム	魔法伤害	敌范围(大)	反击
–	源素归元	魔法伤害	敌单体	打倒敌人的金钱变为2倍



未发明处方名	发明后处方名	发明需要等级	发明场所	详细	基本调和道具
？土の研究	どこでもある土	无	古の森バルテッサ	序盘地图与北侧地图接点处	哲学者の土
？药のアイデア	回复药	无	湖上都市ゼ－－メル－ズ	伊丽斯工房前面的棚	リヒュ－ルポット
？陶器のアイデア	壶	无	湖上都市ゼ－－メル－ズ	工会一般接待处	エクスポット
？バクハツばんざい	炸药	无	ポスポリア合战场	进入战场后马上能看到下面的中心地带	フラム
？おいしい料理	烧き物	炼金术LEVEL1	湖上都市ゼ－－メル－ズ	酒场的桌子	ステ－キ
？美しき花の诱惑	花束	炼金术LEVEL1	古の森バルテッサ	最南地图的中央有花田的地方	花束
？かわいい服	きぐるみ	炼金术LEVEL1	ポスポリア合战场	肌色的ベアル族全员	熊族の衣装
？魔法品のアイデア	ステッキ	炼金术LEVEL1	ポスポリア合战场	妖精之森东妖精雕像处	妖精のステッキ
？キノコへの爱情	きのこ铠	炼金术LEVEL2	古の森バルテッサ	妖精军集落前西大蘑菇的地方	キノコア－マ－
？熟成のアイデア	发酵物	炼金术LEVEL2	湖上都市ゼ－－メル－ズ	酒场前的桶	シャリオチ－ズ
？饮物のアイデア	お酒	炼金术LEVEL2	湖上都市ゼ－－メル－ズ	酒场的桌子	ネクタル
？魔法使いのお约束	たけぼうき	炼金术LEVEL2	湖上都市ゼ－－メル－ズ	书物保管库ユアン的房间	ウイッチスタッフ
？常暗を照らす方法	魔法カンテラ	炼金术LEVEL2	古城世界グリモア	古城3F图书馆接待处	地狱の火炎
？基础魔法の复习	魔道书	炼金术LEVEL3	古城世界グリモア	古城3F图书馆的书架上	魔道の书
？大树の谜	世界树の枝	炼金术LEVEL3	古の森バルテッサ	中央部分与北方地图交接处有光的地方	原初の枝
？机械のアイデア	扇风机	炼金术LEVEL3	湖上都市ゼ－－メル－ズ	工房前水流风车处	松户式自动团扇
？キノコへのこだわり	キノコ魔石	炼金术LEVEL4	古の森バルテッサ	森林中央附近有小蘑菇的地方	きのこノッコ
？衣装のアイデア	アブナイ衣装	炼金术LEVEL4	ダカスクス水晶谷	水晶谷オアシス	アイドル衣装
？くるくる回るもの	地球仪	？	湖上都市ゼ－－メル－ズ	酒场的小房间内	地球仪
？命の不思议	うに生物	？	古城世界グリモア	古城内的ギ－ズ族宝物库	ウニルス生命体
？平和の祈りを进めて	最强レイピア	？	古城世界グリモア	ギ－ズ族长的房间	ピ－スメ－カ－
？永远に响くベル	终末のベル	？	古城世界グリモア	古城最上层钟楼	ギャラルベル
？人形のアイデア	死の人形	？	古城世界グリモア	古城图书馆パメラ处	ヘルド－ル
？圣武器のアイデア	圣战斧	？	イシュタル大庭园	イシュタル庭园入口	圣灵のハルバ－ド

双重Rock-On！斗士传奇复活



ロックマンゼクス ROCKMAN ZX

NDS上的“洛克人”系列新作，一如既往地保持着高难度，以及丰富的游戏乐趣，并且在全系列中首次出现女主角。最引人注目的是其中的“活性金属”变身系统，以及与《洛克人Z3》、《洛克人Z4》的联动要素。隐藏Boss真红·Zero的登场更是为玩家带来了最大的挑战。

NDS	本刊译名：洛克人ZX			CERO A
	CAPCOM	5040日元	2006.7.6	
动作	卡带	日版	1人	512M

基本操作

A键发动OIS；B键跳跃；X键主武器；Y键变身；L键冲刺；R键副武器。十字键的上方向是调查键，可以用来进门、调查物品、与NPC对话等等。

移动时按下L键可以冲刺。在冲刺时跳跃，比普通的跳跃跳得更快、更远，也稍微高一些。

跳向墙壁，主角会攀在墙上，慢慢滑落。滑落的过程中可以继续向上跳，这样就能一直攀在墙上不落下来了。攀在墙上时按下L键和B键，并且按下十字键与墙壁相反的方向，能反弹跳到较远处。

游戏菜单

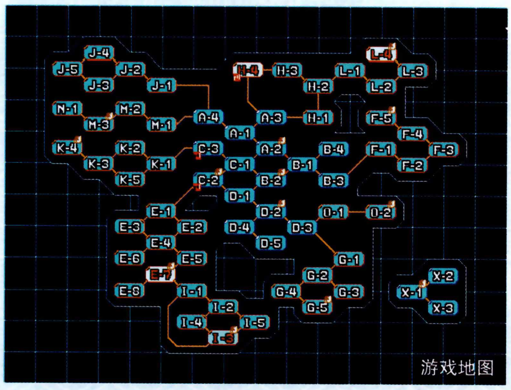
按下Start键进入游戏菜单。在菜单界面按下L键或者R键可以向左或者向右翻页。

菜单第一页左上角显示当前的续关次数和剩余体力（每次到达存盘点时，如果续关次数少于两次，会自动补充至两次）。右上角是游戏时间和所持EC（能量水晶数量）。下面第一行是活性金属，这一部分将在下文详细讲解。第二行是主武器和副武器，可以选择切换（交换主武器和副武器的键位）。第三行是持有的罐头，可以补充能量。

按R键进入菜单第二页。第一行是A类物品，即消耗型物品，例如补充体力用的面包等，可以选择使用。第二行是B类特殊能力物品，例如“快速蓄力”的道具，可以在这里选择是否生效。第三行是C类任务物品，无需使用。

菜单第三页是系统设置，例如键位等等。

菜单第四页是地图，上方显示了当前的任务名以及任务所在区域。



游戏地图

流程重点攻略

序章

游戏一开始的时候主角只能使用X形态。一直向右方走来到A-2区域，很快就会遇到第一个小Boss：机械蛇。

机械蛇的攻击方式有如下几种：1、吐出四个旋转的光球。使用这招之前它身上的指示灯会依次闪亮，此时迅速跑到它的身体附近，等它吐出光球之后再向反方向冲刺就能躲开了。2、向前猛扑。使用这招前它会先向后弓一下身子。此时冲刺到它身体附近就能避开。3、从屏幕外伸出尾巴拍打地面，震起三块石头攻击。此招只要靠近版边跳起就能避开，或者直接用蓄力枪打碎石头。由于是第一个Boss，所以难度不大。只要看准时机用蓄力枪攻击它的头部，很快就能取胜。

战斗结束后继续向右边走到A-2区域的尽头，可以看到一扇门。在门右边的角落中可以捡到一张卡片，相当于角色图鉴。在游戏中期进入基地之后可以在研究所中解读卡片。限于篇幅，本文中无法说明全部卡片的位置，大家自行搜集吧。

进入门中发生剧情之后就可以正式开始接受任务了。调查电脑终端，会出现三个选项，第一个是接受任务，第二个是存档/读档，第三个是取消。

任务一：ジルウェのそうさく

从电脑终端室右边的门出去，然后跳上头顶的斜坡向上走，很快可以看到一个洞口，进入之后就来到了B-1区域。径直向右走，不要理会路上看到的门，一直来到最右端的尽头，进入B-2区域。然后继续一直向右走，发生Boss战：战斗机。

这个Boss只有一种攻击方式，就是放下三个方块型的“盒子”，从盒子中会发出子弹，子弹可以用冲刺或者跳跃来避开。三个盒子中有一个与其他两个不一样，只要用蓄力枪命中它就会引起爆炸，摧毁盒子并且炸到Boss的本体。要注意的是如果炸毁盒子的时候飞机的本体已经飞走了，就无法对Boss造成伤害。在Normal难度下只要炸Boss四次就能将它摧毁，难度也不高。

战斗结束后向右边走进入门中，然后跳上几层，出门来到D-1区域。一直向左走可以进入C-2区域的电脑终端室，调查终端完成任务之后可以得到EC奖励，然后再接受下一个任务。

任务二：ガーディアンのテスト

这个任务需要在C-1和C-2区域找到4个NPC角色。从终端室左边出来就到了C-2区域，首先会得到提示：变身状态可能引起居民的恐慌，因此要和他们对话必须先变回普通人形态。沿路向左走。途中被建筑物挡住去路的地方都可以变成普通人形态然后蹲下从矮洞中爬过。一直来到C-1区域的最左端，和一个NPC角色对话之后正式开始“寻人”。

向右边走，经过的第一扇门通往A-2区域（门上标有“A-2”），不用去管它。进入下一扇门，就能找到第一个NPC。出来之后紧接着右边的门里可以找到第二个NPC（变成普通人状态爬过矮洞）。接下来向右走一段距离，经过通往C-1区域的门和通往C-3区域的门之后，变回普通人状态进入下一扇门，可以找到第三个NPC。然后再一直向右回到C-2区域，在爬过矮洞的地方找到第四个NPC。完成之后，再继续向右走不远，和标有“DATA”的门口的NPC对话，然后进门调查终端机完成任务。接下来回到C-1区域最左端，进入终端室之后调查终端并选择传送到X区域，进入基地。

Z金属合体

在基地中四处转一转可以找到不少卡片和其他道具，这里不一一提示了。从终端室出来向左走进入指挥室，发生剧情之后再出门进入右边的研究所（门上标有“LAB”），发生剧情之后自动来到D-1区域。向右边走，在有升降平台的地方走上面的一条路，在尽头处开枪打开关会放下吊桥。过桥之后在第一个道路断裂的地方跳下去，射击红色的按钮打开闸门，可以拿到提升体力上限的道具。继续向右走，路上会碰到两只机械苍蝇，难度不大。有一段路是会崩塌的，要注意。到达D-2区域之后发生剧情，进入Boss战。

这个Boss的攻击方式比较多样，有如下几种：1、跳到空中然后大力斩下。从他身体下方冲刺过去便可。2、从地面上连续放出几道光柱。看准光柱喷射的间隙躲过。3、跳到空中以“Z”字形冲刺。前两次冲刺不会对主角造成威胁，只要用

© CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED

跳跃躲过第三次贴地面的冲刺便可。4、蓄力斩。范围不大，和他保持距离，并且注意用跳跃来避开震出来的石头就行了。这个Boss的体力不高，用蓄力枪攻击几次就能取胜。战斗结束后，主角与Z金属融合，变为ZX状态，而X状态就不能再使用了。向右走几步发生剧情后自动回到基地。

任务三：发电所の调查

传送回C-1区域，然后到C-2区域的最右边，经过水池之后进入门中，来到E-1区域。这里基本上没有岔路。一路向前便可。遇到转动的带电叶片的地方看准转动的空隙走过去就行。第三个叶片是反方向转动的，只要踩上附近的开关就能改变它的转动方向。小Boss是一台装甲车。当它将带刺的锤子放到地面的时候就会冲过来，此时跳上墙壁就能躲开。当它将锤子举起来并且发出白光的时候就会释放激光，同样要跳上墙壁躲闪。而当它将锤子举起来，但是不发出白光时则会直接撞过来，这时候只要靠近左边墙壁站立就行了。战斗结束后从另外一边的门出去，接下来会遇到一些炮台，炮台不能直接摧毁，只能开枪使它转动，改变它的发射方向。接下来有一段经过几个平台的跳跃难度较高。这些平台都不是固定的，只要跳上去就会急速下坠。推荐先蓄好枪，跳上第一个平台的同时马上开枪，击毁前面空中挡路的飞行器，然后再迅速跳往第二个平台。Boss战是雷鸟。

Boss的攻击方式有如下几种：1、直接冲刺过来。跳过去就行了。2、三连斩。靠近版边躲避，最后一下的剑气跳过去。3、跳到空中放出激光。激光释放之前会有细细的红线提示激光将会放出的位置，不难躲避。4、在身体周围放出两个发光体，然后放出子弹。第一次和第三次的子弹是上下分开的，从中间的空隙跳过去便可。第二次的子弹是在中间，走到场地中央凹陷的地方就能躲开了。发射完三次子弹之后Boss会飞过来，此时走到场地中央凹陷的地方使用冲刺躲避。5、Boss将两个发光体放到空中，然后放出子弹。子弹的速度不快，很容易闪避。胜利后得到HX金属。此时到基地的研究所和博士对话可以选择修复金属，花费EC来提升金属的等级。接着向右走，最右端尽头的门通往E-8区域，可以拿到一些道具。而靠左边的一扇门则可以来到终端室，完成任务，并且接受下一个任务。



任务四：ソウナンツャのたんさく

传送回B-2，然后再到B-1，在有很多铁管的地方跳到最上层可以找到一个空口，进入其中到B-3。用跳斩攻击顶上的按钮，就能打开闸门。然后从B-3来到F-1。

F-1区域中有一处可以看到连续几条通往上方的岔路，只有第二条是正确选择。进入F-2区域之后跳入水中。挡路的石块可以砍碎。来到F-3之后，可以看到通往F-4的门，但是被锁住了。来到F-3区域最上层，进入门中遇到小Boss。这个小Boss和E区域的小Boss差不多，只不过地面变成了传送带，要不断地向左边跳跃移动，否则就会被传送到Boss身边。打倒它之后进入右边的房间，发生剧情打开了通往F-4的门。经过F-4来到F-5开始Boss战：机械鱼。



Boss的攻击方式：1、连续放出冰刺，每次两根。当她在高空放出冰刺的时候冲到它下方就能躲开。当她降下来的时候就要跳起来躲过冰刺。2、放出巨大的冰柱。看好时机，全力跳跃躲开。由于是在水中所以跳跃的滞空时间很长，可以等到冰柱完全消失之后才落下。3、先放出漩涡将主角吸过去，然后本体出现，放出导弹，同时放出冰刺。跳跃躲避即可。4、本体出现直接撞过来。躲在屏幕最左侧就可以了。5、在空中放出一朵冰花，冰花会向地面掉下冰块。直接用蓄力枪把冰花轰碎就可以了。战斗胜利后得到LX金属。接下来进入右边的门来到终端室完成任务。

任务五：イレギュラーのげきたい

经D-1、D-2来到G-1区域。这里有很多地方燃烧着大火，要小心躲避。HX形态的蓄力攻击可以灭火，必要时可以使用。G-2区域要在各个房间中救出8个以上的NPC角色，才能打开通往G-4的门。这里凡是有窗台的窗户都可以进入。必须变成普通人形态才能跟NPC对话并且让他们离开。救出足够的人之后到G-2的8层，进入房间中，然后进入有窗台的窗户到另外一边。

Boss战：火焰狮子。它的攻击方式有如下几种：1、冲拳，身后带有火焰。首先跳上墙壁躲开它的拳，然后马上反弹跳到它身后，避开沿着墙壁冲上来的气浪。2、跳起来撞击屋顶的石块，石块会落下，然后Boss会冲撞过来。跳上墙壁躲开就可以了。3、连续放出三个光球。光球会在主角所在的位置出现，只要不断移动就可以避开。4、跳到空中飞过来，同时身后放出四个火球。等Boss飞过去之后，从四个火球中间的空隙跳过去。战斗结束后得到FX金属。然后进入右边的终端室完成任务。

任务六：ライブメタルのついせき

此时可以先回到F-2区域，有一处通道是被冰块封住的。用FX的蓄力攻击可以打碎冰块。然后一直向上，在左上角用HX的空中冲刺飞过尖刺，就能拿到提升体力上限的道具了。

传送回A2，然后到A1，在某处有很多平台的地方一直向上跳，进门到A3，然后一路来到H-1。

这里的“安全帽”敌人被打死之后还会出现三个微型安全帽，要注意。小Boss是一个巨大的安全帽，很容易对付，就不多加说明了。接下来的区域地面会陷下去，要不断跳跃。空中还有铁爪，也要注意躲避。H-3有一段路要跳过几个飞空艇，利用HX的空中冲刺能力就不难应付了。Boss战是机械猿猴。

这个Boss较难对付。它的攻击方式有以下几种：1、泼沙子。保持距离就可以避开了。2、直接扔出几个球，并且会发生爆炸。可以跳上墙壁来躲开。3、跳上空中的藤条，然后扔出几个球。球落到地面之后会先弹跳几下，然后爆炸。这里要注意，如果Boss是挂在藤条的末端（也就是靠近房间的两侧）扔球，那么安全的位置是在离墙壁有一小段距离的地方。而如果Boss是在藤条的中间位置的话，则应该贴近墙壁站立才不会被球打到。等球从主角头顶上弹过去之后，马上跳上墙壁顶端，躲开爆炸。如果Boss跟过来的话，就用反弹跳跳到Boss身后的较远处。4、Boss损失一定体力后会变成飞盘来回冲刺，此时跳上墙壁并且保持在顶端可以躲过。不过有的时候Boss会停在主角下方并且放出很多石块，此时赶快反弹跳走。取胜后得到PX金属。然后从右边的门出去，来到终端室之后主角会接到信息，要赶回基地。从旁边经过一些梯子之后回到A-3，然后再来到A-2的终端室传送回X-1。

基地遭袭

回到基地之后进入指挥室发生剧情，然后坐电梯到第五层基地顶部。出来之后会发现基地遭到了敌人的攻击。从空中扔下来一些会出现敌人的箱子，一共三组，每组两个。使用空中回旋斩（跳起后上方向+斩），能够在攻击箱子的同时打到敌人，这样就能在敌人升空之前将他消灭。如果敌人已经升空，就用蓄力枪来击落。摧毁箱子之后又发生了剧情，回到基地中，到底层，进入Boss战：谜之战士普罗米特。

活性金属

本作采用的是称为“活性金属”的系统。活性金属一共有七种，分别是X、ZX、HX、FX、LX、PX和OX（OX是隐藏金属）。获得某种金属之后就能变身成为对应形态。在游戏中按下X键呼出变身菜单就能选择形态了。

除X金属在游戏开始自动获得之外，其他六种金属都是通过打败Boss取得。HX、FX、LX、PX这四种金属都分为四个等级，等级越高，所蕴含的能量越多，能够使用的特殊攻击次数也就越多。在与带有活性金属的Boss战斗时，如果击中活性金属所在部位，能够给Boss造成巨大伤害，但同时也会降低所获得金属的等级。如果完全没有击中活性金属所在部位的话，战斗胜利后就能得到4级金属。击中1-2次得到3级金属，击中3-4次得2级金属，5次以上就只能得到1级金属了。在游戏中期进入基地之后，可以到研究所花费能量水晶来修复金属，也就是提升金属的等级。能量水晶通过完成任务和打倒敌人来获得。此外，在游戏中共有8个携带活性金属的Boss，每两个为一组，也就是说这四种活性金属各可以获得两个。获得两个相同的活性金属除了可以让能量槽叠加之外，还能新增强化版蓄力攻击的能力。

HX、FX、LX、PX这四种金属的蓄力攻击都需要消耗能量。按下A键发动OIS系统，可以让主角的攻击附带有这四种金属对应的属性。

以下是各种活性金属以及对应形态的说明

X金属

属性：无

主武器：X-Buster（枪）

副武器：无

X-Buster可以蓄力攻击，最多蓄到三重。蓄满之后松开射击键能够开一枪，然后再按下射击键能够再开一枪，威力不错。X金属是游戏开始时自动获取的金属，与ZX金属融合之后就不能再使用了。没有特殊能力。

ZX金属

属性：无

主武器：ZX-Saber（刀）

副武器：ZX-Buster（枪）

ZX-Saber的攻击力和速度都不错。ZX-Buster可以蓄力攻击，最多蓄到二重，威力强大。ZX形态是最常用的形态，各项能力平均而且性能优秀，攻关的主力。没有特殊能力。

HX金属

属性：电

主武器/副武器：Double-Saber(双刀)

Double-Saber威力较小，通过一定的按键组合可以向前方放出剑气，例如YRY。HX形态可以在空中使用冲刺。在空中再次按下跳跃键可以进入悬浮状态，缓缓落下。用

Boss的攻击方式主要有三种：1、本体出现在屏幕中央，向四个角各放出一个骷髅，骷髅会射出子弹，一共发射四次之后消失。要对付这招，最好先蓄好力，等骷髅出现后迅速用蓄力枪破坏掉一个角上的骷髅，然后用跳跃来躲避另外三个骷髅射出的子弹，同时在跳跃过程中用刀来攻击Boss的本体。2、本体出现在屏幕一侧的高处，落下之后向前冲刺，然后使用升空剑。要避开这招有两种方法：一是在他冲刺过程中开枪射击他一次（不必蓄力），他就会停下来。此时迅速使用冲刺跳跃跳到他背后去；二是跳上墙壁躲开他的冲刺，然后马上从墙壁落下避开升龙剑。第二种方法相对容易一些，但是最好把第一种方法练熟一下，因为以后还会用到……3、放出冲击波，沿着墙壁喷射。先跳上墙壁，然后使用反弹跳来避开。取胜之后发生剧情。

任务七：みんかんじんのキュウシュツ

传送到E-7区域，然后从右边出门直接来到I-1区域。在I-2有两条分支。从上面走的话，路上都是尖刺，需要使用HX形态的浮空能力，小心地从尖刺的缝隙中落下。走下面的话则是一片漆黑，需要使用PX形态的探测周围地形能力通过。小Boss是机械狮子（走下面分支的话是机械龙，但攻击方式是完全一样的），它的攻击方式有如下几种：1、上升到屏幕顶端,然后斜线冲刺下来。只要冲到它身体下方就能避开。2、从屏幕侧面飞出去，然后横向撞击过来。只要在另外一侧对着版边冲刺就能躲开。3、尾部放出导弹，速度很慢，直接用刀砍掉就行了。4、吐出三道声波，碰到版边之后再分散开来向上下两个方向折射。首先从声波下面走过去，等它分成上下两个方向之后再从中间的空隙跳过去。5、把尾巴扔下来。直接砍掉就行了。本关的Boss是暴风镰鼬。

Boss的攻击方式：1、跳到空中，然后从主角头顶缓缓落下，快到地面的时候加速坠落，接触地面的同时放出两个电球。要避开这招，首先站在靠近版边的位置不要动，耐心地等它落下来。等它快要加速坠落的时候迅速冲刺到房间的另外一侧，然后用跳跃来躲开电球，顺便用蓄力枪给它一下。2、跳到版边，然后放出两道旋风，旋风会根据主角的位置调整飞行轨迹。只要在放出旋风的时候跳一下，诱骗它向空中放出旋风，然后落下就能躲开了。3、放出冲击波，碰到墙壁后分成上下两道。利用冲刺的时候主角会贴近地面的特点，直接从冲击波下面冲刺过去便可。4、损失一定体力之后Boss会在中央放出龙卷风，将主角吸过来，同时向两侧放出冲击波。此时要向版边的方向不断冲刺，抵消龙卷风的吸力，就不会被吸到Boss身上。冲击波是上下循环的，上方的三道毫无威胁，靠近地面的冲击波使用跳跃来躲过。

取胜之后的到第二块HX金属。接下来到右边的房间砍开牢笼救出同伴。继续往右走可以到终端室完成任务。此时已经可以使用HX形态的强化蓄力攻击了。回到H-5，地面上有一个不动的平台，使用强化蓄力攻击的龙卷风让它升起来，就能拿到高处提升体力上限的道具。

任务八：データディスクのだっかん

传送到A-2，然后向左边走来到A-1，继续向左找到一个山洞进入A-4。然后向右走，用普通人形态钻过矮洞，跳入水中，进入J-1区域。

J区域是水关卡。利用LX水中悬停的能力就能轻松通过。J-1中部的水底有一个洞口，进去之后能拿到最后一个提升体力上限的道具。通往J-2的出口在这个洞口右边的对应位置。

小Boss是一条机械海蛇，很容易对付。只要站在屏幕左下角不断挥刀，当Boss从左下角的洞口探头的时候就会被砍回去。而当它从其他洞口出来的时候就赏它一发蓄力枪。有时候会从洞口出来四条小鱼，将左下角那条砍掉就行了。

本关的Boss是锚链海蜇，也非常容易。站在屏幕正中央，垂直起跳，按住十字键上方向+斩，使用空中回旋斩就能不断地攻击它。它主要的攻击方式就是吐出两条冰蛇，一般情况下冰蛇都会被回旋斩砍掉。如果没砍掉的话，就用蓄力枪打掉其中一条，然后向被打掉那条冰蛇的方向避开便可，另外一条很快就会自动消失。放出冰蛇之后Boss还会放出探照灯追踪主角，然后马上放出两条触手攻击，也只要迅速移动就可以避开了。Boss还有另外两招，一是放出漩涡，将主角吸过去，只要不断挣扎就能脱离。二是放出四条冰冻射线，发射的轨迹是固定的，很容易避开。而且只要按照以上提到的方法打，它基本上不会使用后面两招。

取胜之后得到第二块LX金属，然后从右边出门，可以直接回到J-2。

任务九：ハックツ部队のしゅうげき

到C-2找到一扇黄色的门进入C-3，然后向右走到K-1。本区域的小Boss是岩浆怪兽。当它以怪兽的形态出现时，是无法攻击的。等岩浆缩回地下之后，地面上只留下一个头盔，此时迅速攻击头盔就能对它造成伤害了。攻击的时候注意看脚下的岩浆，如果出现漩涡就表示它马上要出来了，迅速使用冲刺跳跃躲开。它体力所剩不多时会冲上天空，然后从空中落下三个火球，只要靠近版边就能躲开，然后头盔也会落到主角旁边，正好猛砍几刀。

在K-3区域会遭到岩浆的追击，必须不断地向右跑，不能有丝毫停顿。通过这里的关键是看好时机使用蓄力枪，一次贯穿路上的数个敌人，清除障碍物。尤其要注意不要被火柱喷到，否则一击必死。

Boss火焰鼹鼠的攻击方式有如下几种：1、放出火焰，碰到墙壁后会沿着墙向上。速度不快，看准时机跳过去就行。2、放出四个光球。速度不快而且发射的方向是固定的，很容易躲。3、用爪子攻击地面，使地面放出火柱。前两次火柱会从主角的脚下喷出来，只要迅速左右闪避就能躲过。第三次则是同时放出两根火柱，只要站立不动就正好从两根火柱的空隙躲过。4、钻入地下，然后从主角脚下钻出来，然后再从屏幕上方钻下，重复数次。躲避这一招的方法是站在版边，当它要从地面钻出的时候马上使用冲刺跳跃躲到房间另一侧。等它从顶上钻下来的时候再冲刺回去。

战斗结束得到第二块FX金属，然后从右边的门到终端室。

任务十：けんきゅうじょのボウエイ

到H-2通往H-3的门旁边，进入标有L-1的门，来到L-1区域。L-1的难度不高。L-2要注意的是雷达。雷达分为两种，分别发出红色和蓝色的光。红色的雷达范围之内无法攻击，蓝色的雷达范围之内左右方向会发生错乱（按十字键的方向与主角行动的方向相反）。不过只要开枪射击雷达，就能让它暂停工作。攻击力越大，暂停的时间越长。因此，只要在雷达的范围之外给它一发蓄力枪，然后迅速冲刺过去就可以了。L-3区域空中会掉下导弹，注意闪避。

本关的Boss是铁甲犀牛。它的行动非常缓慢，各种攻击方式都不难躲。1、发射四个小型追踪导弹。直接用刀或



者用蓄力枪击毁。2、从空中落下两个导弹。躲在版边就不会被炸到。3、向左右两侧各扔出三个炸弹，每层一个。看准炸弹的颜色，红色炸弹朝上下方向爆炸，蓝色的则向左右两边爆炸，因此红色的炸弹旁边是安全的，躲在有红色炸弹的那一层，靠近版边站立就行了。4、向Boss放出核弹，然后Boss本体“石化”。迅速跑到Boss的正后方，利用Boss的身体挡住核弹的冲击波。5、身体周围放出能量罩。迅速用刀把能量罩砍破就行了。胜利之后得到第二块PX金属。然后到右边的终端室传送回X-1。

任务十一：モデルV本体のハックツそし

到指挥室发生剧情，然后到终端室接下一个任务。到A-4，跳到上层，进入M-1。一开始就会碰到一个小Boss：机械鸟。它和E区域的小Boss机械狮子（机械龙）几乎完全一样，只是没有尾部放出导弹的招式，多了一招飞上天空然后从空中掉下尖刀。尖刀掉下来之前屏幕顶端会出现刀尖，看准位置，走到两把刀中间的空隙躲过。然后马上用蓄力枪轰掉旁边的刀，然后走到刀所在的位置，就能躲开第二波尖刀。

接下来的区域要使用LX形态，趁着涨潮的时候迅速游过尖刺。途中有几个平台可以落脚。尤其是最后一段路程较长，要使用水中冲刺迅速游过去。本关的Boss是潘朵拉。

Boss的攻击方式：1、放出一个冰葫芦，分成上下两块，弹跳数次。这一招只要跳上墙壁就能躲开了。2、放出四个跟踪的电球，速度较快，较难躲避。建议的方法是：当她使用这一招时先站在版边，等第一个电球下来之后跳过去，落到房间中央。然后迅速向版边冲刺回去，躲过垂直落下的第二个电球，然后再用冲刺跳跃的方式跳过贴地面而来的第三个电球。第四个电球就很容易躲过了。多多练习吧。3、撞击。只要贴近版边就能躲过了。4、放出两个发电装置，形成一条横贯全屏幕的电流，从上向下移动。蓄好力，等发电装置将要靠近的时候跳起来给它一枪，时机准确的话就能将它轰回去。如果一次没轰回去也不要着急，站在地面再砍它一刀就一定能把它打回去了。4、放出两个飞行浮游炮，发射子弹。用一发蓄力枪就能把浮游炮轰回去，同样如果没打回去的话就补上一刀。取胜后进入右边的终端室完成任务。

任务十二：イレギュラーぐんのゲキタイ

如果对自己的技术有信心的话，现在可以从终端室右边出门到N-1区域，挑战隐藏Boss。在下面的第二层，借助一些会消失的平台跳过有尖刺的坑，然后就能找到隐藏Boss：真红・Zero。由于打完他还必须从有尖刺的坑那里跳回去，因此强烈建议先来回跳熟练再说，不然费了九牛二虎之力把他打倒，却死在回去的路上，可就太不划算了。真红・Zero的攻击可以用四个字来形容：狂风暴雨。他的招式都是一招接一招不断发出，中间几乎没有空隙。要对付他，基本的思路是拉开距离，用蓄力枪打一枪之后赶快用冲刺跳跃，从他头顶跳到背后去，然后再次拉开距离使用蓄力枪。要想取胜一定要有良好的反应以及心理素质，大家多多练习吧，这里就不再多说了。而下面两层的房间则可以与《洛克人Zero3》和《洛克人Zero4》联动，如果在NDS的GBA卡插槽中插有这两盘卡其中之一的话，在下面对应的房间中就能出现隐藏的“八斗士”。无论是打败八斗士，还是打败真红・Zero之后，都可以到最下层的房间中找到OX金属，不过此时不能使用。通关之后读取进度再到基地的研究所修理一下，就能装备OX金属，让主角拥有Zero的能力了！



接下来到D-3区域，有一处空中有一段楼梯，用LX形态放出冰台之后踩着上去，进入O-1区域，路上难度不高。到O-2区域发生Boss战，Boss是普罗米特和潘朵拉两个人，他们会交替出现，轮番攻击。不过他们的招式与之前并没有太多变化，大家应该已经非常熟悉了。只不过这次版边没有墙壁可以攀上，所以普罗米特的冲刺斩只能从头顶上跳过去，（这就是上一次遇到他的时候建议多多练习这种躲避方法的原因）。而潘朵拉的冰葫芦也有一点变化，变成了在地上弹跳两次之后，会有一次弹得较高，此时从下面冲过去就行了。当他们损失一半左右的体力之后，会使用一个新的招式：首先潘朵拉放出两个浮游炮交叉发射，小心地左右移动，从子弹交叉处下面的空隙躲避即可。接下来普罗米特会从主角头顶落下，落到地面时放出四个火球。首先往侧面冲刺一下，闪开普罗米特的本体，然后再往回冲刺一下，站在普罗米特落下的位置，就正好躲开火球了。完成之后去终端机接最后一个任务。

任务十三：モデルVのハカイ

终于到最后决战的时刻了。传送到D-2的终端室，然后从左边的门出去，回到当初得到ZX金属的地方，那里的大门会自动打开。进去之后首先要乘坐电梯垂直向上。这里最好使用FX形态，因为只有这个形态能够向上方开枪，有利于对付这里的敌人。这里共有四个房间，每个房间中都有两个类似于“莲花”的传送器，进入之后就能与前面打过的8个Boss对战了，每个房间中的两个Boss都是同一属性的。每打两个Boss之间没有补充体力的机会，只有打完一个房间之后才可以利用中间的杂兵打出补充体力的道具。

最终Boss：Sigma的招式有如下几种：1、贴紧地面的滑铲。直接跳过去就行了。2、向空中猛踢。只要保持一定距离就毫无威胁。3、蓄力炮。发射速度很慢，看到处这一招的时候跳上墙壁躲开就行了。4、V型子弹。这一招发射速度较快，而且有几种变化。一是跳在空中发射，只需要离开一段距离就可以躲开。二是横向发射，V字的开口对前面。三是横向发射，V字的尖头对前面。这两招都较难躲开，要看准时机使用冲刺跳跃跳过去，也必须多多练习才能掌握起跳的正确时机。

接下来Boss进入第二形态，招式有如下几种：1、首先举起手，放出激光，并且出现一团紫水晶。然后用手将紫水晶拍碎，碎片会飞过来。首先靠近版边站立，等碎片飞过来的时候跳起来躲过。2、放出一个电球，落地之后散开成为两发子弹。靠近墙壁站立躲避。3、向四面喷射火球，然后火球从上方落下，附带一些小的火焰飘落。火球落下的位置是固定的，不难躲避，小火焰可以砍掉。4、放出黑洞，然后放出一些紫色碎片。这个比较麻烦，要看准时机使用跳跃来躲避碎片，如果被碎片碰到，速度会变慢。5、在中间放出一个水晶，两手将水晶拍碎，然后两手回到左右两边。拍碎水晶的时候靠近版边躲避，然后马上冲刺到中央，躲开两只手。由于前面的8个Boss到这里中间一直都无法存进度，一旦失败就要重头再来，因此必须多多练习，保证尽量减少体力的损失才能取胜。击败这个Boss之后，就能欣赏通关动画了。

□文/荇菜

活性金属

于跳过某些特殊地形。HX状态下，下方屏幕显示敌人的名字和残存体力。如果敌人是Boss的话，可以显示出Boss体内活性金属所在位置。HX形态的蓄力攻击是向前方放出电球，一定范围内自动追踪敌人，击中后使敌人麻痹。得到两个HX金属之后可以使用双重蓄力，按住十字键的上方向释放，就能放出龙卷风。发动OIS后可以让攻击附带有电属性。

FX金属

属性：火

主武器/副武器：Knuckle-Buster(双枪)

Knuckle-Buster的威力不错，并且可以向上方开火，但发射速度较慢。FX状态具有Buster-Edit能力，也就是自由设定弹道轨迹。在游戏菜单第一页选择FX金属，然后使用下方屏幕的轨迹图来设定弹道，左右手需要分别设定。这样就可以攻击到一些位于死角中的敌人。FX的蓄力攻击是向前方放出火球。双重蓄力之后按住十字键的下方向释放，能够向前方地面放出一道火焰。FX的蓄力攻击还能打碎一些特殊的障碍物。发动OIS后可以让攻击附带有火属性。

LX金属

属性：冰

主武器：Halberd（长矛）

副武器：无

FX状态下在水中按下跳跃键就能进入悬浮状态，在水中自由移动，也可以在水中冲刺。FX状态下，下方屏幕会显示一个光球，当附近有道具物品时，光球就会自动移动到物品的位置，有利于发现一些隐藏的道具。蓄力攻击是放出一个冰台，可以把敌人冻住，也可以自己踩上去借以跳到高处。双重蓄力之后按住十字键上方向释放，可以放出冰龙。发动OIS后可以让攻击附带有冰属性。

PX金属

属性：影

主武器：Kunai（苦无）

副武器：无

PX状态下可以悬挂在天花板上，在某些战斗中有奇效，也可以用来发现某些隐藏通道。PX状态下方屏幕会显示周围环境的地图以及敌人，在某些黑暗的区域必须用到，也能发现一些隐藏的通道和门。PX状态的蓄力攻击是放出带有自动追踪性能的手里剑。双重蓄力之后按住十字键上方向释放，可以形成能量壁，挡住敌人的子弹（只能挡住子弹，不能挡住敌人本体的撞击、火焰喷射等等其它方式的攻击）。发动OIS之后可以让冲刺附带无敌状态。

另外主角还能切换回普通人状态，也就是不装备任何一种金属。普通人状态没有战斗力，但是某些任务中必须以普通人状态和NPC对话。另外普通人状态可以按十字键下方向下蹲，钻过一些矮洞。

悠长魔法假日终于结束

MagicalVacation

游戏用一种非常卡通可爱的风格叙述了一些天不怕地不怕的魔法学校学生们的冒险故事。在这里没有似是而非的大道理，也没有令人难以忍受的复杂系统……一切的一切都是那么轻松。 □文/龙马



NDS	本刊译名：魔法假日 五星连珠之时			CERO A
	任天堂	4800日元	2006年6月22日	
角色扮演	卡带	日版	1—6人	512MB

接上期

众人回到水之星和多瓦夫（**ドワーフ**）商量去光之星的办法，果然被告知不行。但是多瓦夫告诉大家位于火之星**キード-モンガ**的**グレナデン**应该会有什么办法帮助一行人。于是大家从多瓦夫处得到了去**キ-ド-モンガ**所必要的**ヒゲのワリフ**之后动身前往火之星。



众人到达火之星后穿越了东方的**ドワーフ**洞穴后一路向北来到了多瓦夫的村庄**マッコリ**（**ドワ-フの町マッコリ**），却没有见到在水之星上听说的**グレナデン**。听村民说想见到**グレナデン**就必须得到火龙巢穴（火龙の巢）的秘宝，已经有无数多瓦夫族人前去挑战但是全部都没有回来。（顺便一提的是，在**マッコリ**村中给花火职人提供99个**かやくのみ**的话能得到一本烟火书“**はなびブック**”，使用的话可以学会全新的无属性魔法“**スペ-スア-ト**”。**かやくのみ**在火龙巢穴中可以大量获得，可以在完成火龙巢穴之后去换书。）

与村子右端的多瓦夫说话即可前往火龙巢穴，这时大家发现不知道为什么在**マッコリ**村里看见的**ツボ**也在这里。向巢穴深处前进遭遇了**ダフ-ハスネス**，就是这个家伙一直在袭击多瓦夫们的村子吧？



ダフ-ハスネス的属性为暗，所以用主人公的2级光魔法作为攻击主力技。首先在战斗第一回合抢先使用**ミント-コロン**，之后使用各人的最强魔法猛攻BOSS。除了主人公站在队伍前列以外，推荐使用坡莫多罗和卡夫拉提也站在队伍的前排主力进攻。而加丝明由于要负责全队HP的回复，需要在战斗中尽可能地节省MP值。

击败**ダフ-ハスネス**后众人进入到洞穴内部，在这里发现了一个**ツボ**族人。但是它似乎被全完吓呆了，表情很可怕。究竟发生了什么事呢？继续前进后众人被大群**エニグマ**袭击，这时大家也知道了路口那只**ツボ**为什么会被吓呆，原来洞内有大量高温火球不分敌我地扑向众人。无论是**エニグマ**还是主人公们只要接触了这些表面温度高达1200℃的物体就会立即死亡，绝对不能碰到火球。

在逃跑过程中遇到了另外一只**ツボ**正在挖掘洞穴，于是众人从这里逃走。之后众人继续向洞穴深处北方前进，找到了一个暂时安全的房间。在这里得到了一个宝贝“火之千年树胶（**ひのせんねんグミ**）”，但是由于岩石的原因众人不得不继续向更深的地方逃去。使用水魔法将水流暴走化，终于将火球熄灭了。虽然化解了危机，但是巨大的水流却把**ツボ**连同火球残骸一起冲走。众人急忙前进救下了落水的**ツボ**，带着得到的树胶回到了**マッコリ**村。

回到**マッコリ**村才知道刚才被村民晃点了，根本就不让见**グレナデン**。听说**アリエパ**村正在庆祝特大节日，众人只好先去**アリエパ**去打探情报。来到**アリエパ**—片节日气氛，找到古伊方里（**コイマリ**）可以得到“**ながれぼしブック**”。这是一种回复魔法，使用之后会有星星下落，利用下屏触摸这些星星，根据每次触摸数量来决定具体的HP回复量。破坏成功的话可以降低星星的速度，具体的回复量大概是触摸5颗星星回复HP50左右，其实这种恢复量实在太过微量了，基本没有特意去学习的必要。如果学习了就把角色放在队伍后列，回复量是不会因战位减少的。

加丝明在村子地图北方，与她对话之后听说塔巴要大家集合之后才对众人说话。在一行人集合之后塔巴开始对大家讲述……

主人公们从火龙巢穴拿回来的火之千年树胶，这是被称为“千年树胶”的、每个星球上只有一颗的最高树胶结晶。此外塔巴也对众人说了关于**グレナデン**的许多事情……**グレナデン**是被称为“精通技术宇宙第一男”，经过了长年的星空观测他得出了一个结论：“宇宙并非由物质构成”、“宇宙是一颗心。人的心做出了宇宙，而宇宙又会再次制造人类”。在那之后**グレナデン**便开始苦心攻读古文书，而那本古文书正是观看过后便会被诅咒致死的“**ミソニコミドン**魔导书”。他对自己的死已经觉悟，抱着坚强的信念来阅读魔导书。

一下子被灌输了这么多情报众人也不知道如何是好，索性今天先睡觉，明天一早再去见**グレナデン**本人问个究竟。在大家入睡后秀咖和坡莫多罗似乎悄悄地走了出去，俩人似乎在谈关于秀咖从魔法学校退学的事情。

到了第二天，众人回到**マッコリ**村寻问到了**グレナデン**的住所。进入**キ-ド-モンガ**塔后可以从多瓦夫族人口中得到情报……**グレナデン**虽然被大家称作是天才，但是他的样子实在太奇怪了。至少，也应该去管理整顿一下下层那些人的劳动环境吧？大家边走边想。到了塔的最上层大家见到了传说中的**グレナデン**，开始与他交谈。

在很久以前有一位被称为柯塔（**コタ-**）的大魔法使，他预言了著名的“太阳之死”。而内容就是“在不久的将来，太阳将会死亡从而获得新生，而在这期间世界中所有的生物都将死去，伴随太阳一齐获得新生。”太阳之死的秘密隐藏在光之星上，他是这么考虑的，所以制作了去光之星的装置，可那个正是基恩-雷奥（**ジン-レオ**）使用过的石舞台……

除此之外去光之星还有另外一种方法，那就是“千年树胶”。如果能够得到各颗星球上的千年树胶取出它们孕育的力量的话，就可以改变物质的属性。物质一共分为土、水、火、风、木无大类，把这五类利用千年树胶的力量进行“以太化”，就能形成能够带大家前往



光之星的光的媒介。**グレナデン**正在着手把这个理论现实化，就是说他正在制作这个以太化装置。

如果要去光之星就没有其他的选择了，一行人决定帮助他的实验。而必要的原材料就是沉睡于各颗行星上的千年树胶，如果收集齐交给**グレナデン**的话，宇宙船就可以实现以太化，这样大家就应该可以前往光之星了。**グレナデン**告诉大家先去水之星探索一下，一行人只好一路奔波回到了水之星。

三次水之星力古-玛哈
（水の星リグ-マハ）

在水之星降落之后，首先去港町**ペ**

©2006 Nintendo / BROWNIE BROWN



スカト。在这里听宇宙警察曾卡特（**ツンカ－ド**）说在东边的岛上似乎藏有秘宝，这应该就是千年树胶了吧。而且卡露达罗斯塔（**カルダロスタ**）准备好了船，并告诉大家"在东边**タコツボ**塾里的秘宝被警察盯上了"，并且还提出了与卡露达罗斯塔联手的要求。众人登船前往小岛，在那里果然看到了宇宙警察的身影。宇宙警察跟随卡露达罗斯塔向小岛深处进发，看来卡露达罗斯塔准备带他们兜一个大圈子。

从正面走显然是不明智的，众人开始寻找其他前进路线。来岛岛的南侧，见到了曾经在风之星有过一面之缘的女盗贼帕芙（**パフェ**）。听她说**タコツボ**塾的**ニウキサラム**塾长已经提前预测到了主人公一行人的到来，众人跟随帕芙来到**タコツボ**塾。

在塾入口处与少年对话可以得到一本魔法书，里面记载了无属性魔法"**リングバレ－**"。**リングバレ－**使用后有机会增加全队的攻击力，掌握好节奏的话对通关是很有帮助的。

在**タコツボ**塾的内部，**ニウキサラム**塾长正在等待着众人到来。他讲述了为什么召唤主人公一行人到来，并告诉大家如果想取得水之千年树胶就必须先从圣水**ピラミッド**开始。帕芙给大家带路，还听她谈及了马杜莱努（**マドレ－ヌ**）的很多事情。马杜莱努似乎在800年前在这里学习过魔法，当时她最为感兴趣的就是**ミソニコミドン**魔导书。

跟随帕芙走出了屋子，圣水**ピラミッド**就在北方穿越**コブコブ**草原的地方。众人向北进发，到了目的地之后除了看到了圣水**ピラミッド**，还见到了宇宙警察的UFO。那架UFO十分碍事似乎挡住了去往树胶房间的路，"UFO就交给我吧"，帕芙说完这句话就走了。

众人傻站在这里也没有用，决定先到圣水**ピラミッド**那里去。前进途中遇到了卡露达罗斯塔，他看到大家就留下一句："事情变得麻烦了"之后就风风火火地走了。大家继续前进，终于到了圣水**ピラミッド**的附近。在这里有三名警察在放哨，与他们说不上几句话马上就被袭击了。

击倒众警察后来到圣水**ピラミッド**的中心，只有一条道路十分好走。到达一层时候见到了帕芙，据她说在这个房间的正上方正好是UFO停靠的地方，如果放任不管的话就得不到千年树胶。在众人面前的是一只巨大的**ツボ**，利用火魔法烧它的话就能顺利击坠UFO。众人打败外面的三只**ゲンドウ**前进后见到**ウオ－タ－ピ－プル**与帕芙倒地不起。看样子应该是宇宙警察尼贝–凯加（**ニ－ベ－ケジャ－**）干的好事。

水之千年树胶就在里面，众人必须在尼贝–凯加得到它之前想出对策。进到里面后大家见到了千年树胶，尼贝和哥茨木–罗伊（**ゴツム–ロ－**）也在这里。看样子，宇宙警察已经把目标定在了千年树胶上，而**ビエ–マルク**也开始注意主人公一行人的动向了。短暂地对峙之后，追逐尼贝的主人公们与他展开了战斗。

尼贝–凯加的属性为水，用卡夫拉提（**カフェラテ**）作为进攻的主力吧。坡莫多罗的属性被克制，尽量把他放在队伍的后列。尼贝会使用一种名叫"恋爱"的异常状态，中了的话就变得攻击不能，除非尼贝使出"离别与相遇（**別れと出会い**）"，但是解除的代价是HP变为1，另外把恋爱状态转移到其他同伴身上。

打败尼贝后警察开始撤退，众人回到千年树胶的屋子发现卡露达罗斯塔抢先一步得到了千年树胶。大家连忙追赶他来到了**ピラミッド**的外面，发现**サンギ－ヌ**又把树胶抢走逃跑了。还好帕芙及时赶来抢回了树胶，跟随帕芙大家回到了**タコツボ**塾。终于可以休息一会儿了，大家在塾内打听马杜莱努当年的事情。

马杜莱努当初是醒目的一个学生，人们对她的印象就是驯服了暗之生物**エニグマ**以及开发出了空间魔法。之后她便开始解读**ミソニコミドン**魔导书，被诅咒似乎是二、三百年的事情。众人还发现了当初她的笔记，可是除了确定笔记里写的是关于魔导书的内容以外，连塾长都看不明白。但是由此也得知了一些事情……

"宇宙已经老了。"似乎是相信了柯塔的理论，可这说明什么呢？没有人能够看明白。众人只好先行休息了，在半夜秀咖似乎又跑了出去，而她的目的竟然是……看看那本**ミソニコミドン**魔导书！





第二天一早秀咖一如既往看不出什么奇怪之处，也只字不提关于魔导书的事情。众人看到了宇宙警察曾卡特，从他口中得知**トロピカ**村似乎发生了一些奇怪的事情。看来大家的下一个目的地已经决定了，主人公一行人动身前往位于木之星的**トロピカ**村。

二次木之星卡奥皮塔
（木の星－カオピタ－）

众人来到**トロピカ**村之后发现了村子里确实发生了一些变化，先去见见荞麦粉（**ソバコ**）吧。但是找遍全村也没看到他的身影，听说他去了森林的深处，村长也一直在寻找他。众人动身前往森林，在林中见到了尼贝–凯加，并且在她身边的森林在燃烧着。但是她并没有袭击众人便走了，看样子这场火灾似乎不是她的所作所为？

听说木之千年树胶就在神木当中，可森林这样烧下去神木就危险了。众人急忙走向森林深处，在那里看到了荞麦粉与花子（**フラワ－**）在一起向森林深处走去。追随她们向前走却遇到了很强的火势无法继续前进，折回向外走时发现了一个以前没有的洞窟，从这里说不定能够继续前进。



等众人穿越洞窟时发现了一口已经干枯了的水井，似乎地下有丰富的地下水脉。能够利用它熄灭森林大火嘛？大家没有时间犹豫，全员魔法齐发，终于在大家的齐心合力下熄灭了这场森林大火。具体顺序是首先利用水魔法使泉水复苏；之后利用土魔法刺激大地使水流从水脉处喷出地表；然后用风魔法使其散步熄灭大火；最后用木魔法复活被烧坏的森林。

向泉水北方前进到了能够通往海贼巢穴的道路，应该可以通向神木方向。到了巢穴后被海贼袭击，都是一些杂兵，注意节省MP。主人公记住了盗贼之间的暗号"**ラッコもニャムネルトも土の下**"，将暗号告诉看门的之后就可以进入神木中了。

在神木中道路错综复杂，但是基本不会迷路。为什么这么说呢？因为只要是正确路线他旁边就肯定有**ラッコ**把守着。众人左绕右绕来到顶端，打倒了把守在屋子前面的海贼，进入了**カギシッポ**的房间之后众人大吃一惊，在屋内有无数**ラッコ**与**ニャムネルト**被埋葬在土里只露出个脸。

正在这时，荞麦粉与花子的身影终于出现大家面前，似乎村长就在里面。跟着荞麦粉来到了屋子深处，果然村长也被埋在了这里。众人想帮助他脱身，但是无奈被埋得太深根本拔不动。这时众人突然被屋内的树木袭击。

敌人是神木的幼苗，属性为木，以坡莫多罗作为进攻的主力。击倒树木后花子回来了，她显得很愤怒还好被荞麦粉劝住。大家在调查剩下的花时突然传来一声制止的声音，原来是森修欧族人上来了。据他们说，这朵花是一朵食人花，在神木虚弱的时候这花会吞噬生物，用得来的能量生产千年树胶。

这时荞麦粉突然牺牲了自己，用自己的身体制作出了木之千年树胶……第二天秀咖训斥了只知道安于现状的村长，但不管怎么说也改变不了事实。为了不让荞麦粉的死失去意义，众人决定继续前进。回到了魔火箭处，**トゲモグラ**村人似乎希望大家带他到土之星去，下一个目的地看来是土之星了。

二次土之星黑卡拉比塔
（土の星 ヒカラビ－タ）

众人来到土之星后先把**トゲモグラ**送回了他的住处，然后大家从他的住处向东走，来到了火箭村**リ–オ–ヴィラ**收集情报。关于千年树胶的事情似乎一个叫**ミドリさん**的了解一二，但是想去见他就必须得到他住所的密码。密码如下：

AB80 K305 CB82

882Q ZCBW P01K

利用这段密码就可以使用**ミドリさん**住所的电梯了，进入后众人才发现所谓的"**ミドリさん**"原来是一款巨型计算机……主人公们从中得到了许多关于千年树胶的资料。



"对气化树胶分子施以光魔法的压力，就可以把生物生成像核一样的物质。根据核不同性质也各不相同，其中据说还有会动的东西。如果想人工制作的话，只要用整套设备重现一次天然树胶的生成经过就可以了。核不能过大也不能过小，而最高的素材则是拥有魔力的人类……也就是说，是魔法使。"

大家看完了整段资料后，卡夫拉提再一次按动程序开关用相反方向重新阅读了一次。这一次大家发现，用不同角度去看这段资料的话，其中部分的数列是有一定规律的，但是这规律究竟代表着什么谁也看不明白。

众人失望地向外走时，卡夫拉提的电池突然不继续工作了。虽然从旁边的机器人那里临时充了一点电，但是肯定维持不了多长时间，必须在再次没电前赶到**ユイットル**遗迹去充电。众人乘坐电梯来到了遗迹的下层部分，大家惊异地发现这里有很多人形的树胶。

这难道就是超级计算机中记载的人工树胶吗？而树胶的材料是像瑜伽–塔巴（**ユガ–タ–バ**）说的那样、是来源于**エスプレッソ**文明的人们嘛？这些树胶在近年来开始异常地迅速减少，照这么下去不出五到十年，往快了说一年之后就会全部消失。

这时**エスプレッソ**文明制造的机器



人开始一起袭击众人，它们的目的似乎是确保人造树胶的材料。众人只好先给卡夫拉提充好了电，关于土之千年树胶塔巴好像知道些什么，那么大家老呆在这里也就没意义了。

走出去与塔巴交谈，他对大家说：“拜托**エシャロット**就好”。而**エシャロット**却是一个与这颗星球上唯一遗留下来的岩之巨人一起彷徨着的……塔巴也说不出来更具体的情报了，众人只好告别他自己去寻找线索。

一行人为了寻找**エシャロット**进入了**ヴィラ**的东部，发现了宇宙警察的身影。他们似乎把主人公们的位置向谁报告了，而再走了一会儿众人就被三个警察袭击。击倒后大家发现奇吉卡-罗古马（**キジカ-ログマ**）也出现了，四个警察好像要飞往哪儿去的样子。



等到众人来到了巨人高台，发现四个警察早就到了这里。正在接近他们时，上空突然开始爆击。爆击的主要目标是奇吉卡，看来这附近应该是有同伴在这点没错。虽然后来爆击停止，但还是逼得奇吉卡撤退了。

总之是得救了，在进入建筑物之后卡夫拉提突然变得非常奇怪，在坡莫



多罗的“治疗”下才算恢复了正常。而他奇怪原因可能是因为触摸了门。再次接近门时却什么异常都没有地打开了，里面全部是一些奇形怪状、肥头大耳的机械。

利用风魔法来到了巨人处，而在巨人上面有一个奇怪的箱子。调查它会被提问，选择是（**はい**）可以得到“**パイライト**”。众人从中央进入巨人内部，**エシャロット**应该就在这里面。打到中心部发现一位沉睡着的老人，他就是**エシャロット**吗？

即使大家如何跟他说话都完全没有反映。在大家调查中央那物体时，好像有谁突然说了话。看样子说话的应该正是石之巨人，与它对话后**エシャロット**也睁开了双眼。众人向他询问光之星的位置，但是他给众人的答案却是……

“光之星……在太阳的中心”

虽然他非常的博学，但是最终也没有告诉众人那“不知道说不定更好”的事情。最后他留下一句：“不要使用魔法，退下吧”。意思可能是如果使用了魔法的话就会暴露自己的位置。这时石之巨人说道：“让我仔细看看你们是怎么和宇宙警察战斗的吧！”主人公听从石之巨人的话使用了光之魔法将敌人引到一起，在巨人的外部奇吉卡正在集结，准备好就迎击吧。

奇吉卡-罗古马的属性为火，这场战斗变为秀咖的舞台。值得注意的就是敌人的攻击“**ちまつりラッシュ**”攻击力非常高，要时常注意自己队员的HP。在第一回合不要忘记先加上**パセリウォ-ル**、**カツコウ**和**ミント-コロン**三个魔法提升基础能力。

击破奇吉卡后警察方面传来了报告，据说是在北方遗迹处发现了树胶。这应该就是刚才见到的人工树胶。奇吉卡把这个与千年树胶搞混，急急忙忙就走了。如果放任它不管的话遗迹就会遭到破坏，无论如何也要阻止它。

这时石之巨人突然启动，难道它是想用自己的身体阻止奇吉卡吗？主人公们接到了巨人提出的援助邀请，开始使用地魔法援护它。最终巨人终于成功击坠了奇吉卡，但是与此同时巨人由于用光了全部力量也倒地不起。

……众人从**エシャロット**手中得到了土之千年树胶。不……这不正是巨人的心吗？众人怀着无比悲伤的心情回到了魔力火箭，接到了从警察那乔-多鲁哥（**ナジョ-ドル-ゴ**）处传来的电子邮件。里面是这么写的：

“**チモ-タボ**王在风之星，**ベナ-リカシティ**王宫等待着你们。”

这可能是圈套，不，这绝对是一个圈套。但是剩下的树胶只差风之星那一个，众人没有另外的道路可以走，下定了决心，主人公们启程去往风之星。

二次风之星科顿
（風の星コットン）

一行人到达风之星后在港口的入口处见到了那乔-多鲁哥正在等待众人。就像信的内容一样众人被带到国王的面前，国王似乎有一个请求，在众人不愿意时他又说：“如果拒绝的话世界恐怕就会毁灭”。而国王的请求则是……打倒基恩-雷奥。

……照理说宇宙警察是隶属于国王管辖的，但是现在实质完全听从基恩-雷奥的师父**ビエ-マルク**的命令。国王是被基恩-雷奥欺骗了嘛？国王与基恩-雷奥相遇是在十年前，而现在基恩-雷奥的目的恐怕只有一个，那就是毁灭世界。

关于千年树胶的事情国王完全不提，只告诉大家在**ハニ-ミント**收集情报的话会非常便利。众人来到**ハニ-ミント**请求棒雷库（**プ-レグ**）的帮助，棒雷库还是一如既往的那么瘦呀。众人向他询问风之千年树胶的情报，被告知“风之千年树胶被封进石头当中打向天空，想去那里必须要灵魂的引导”。

众人只能从棒雷库那里得到这么多情报了。看着水晶里的映像，在悬崖上面有一颗巨大的种子。这颗种子一样的东西应该很重要，首先就先从这里开始调查吧。原来这种子是一个豆子，它所在的地点是经验值仙人所在的地图上。

众人来到那里，使用木魔法使其迅速成长，大家乘着成长后的豆藤来到了**クスク　ス**遗迹。进入遗迹后大家惊奇地发现了马杜莱努的身影，她为什么会在这里？前进时见到了一个谜之剑士，不论问他什么都一律用“过去的亡灵”来回应。继续向深处走时看到了那乔，宇宙警察的秘密似乎就在前面，在这里决不能后退。

那乔-多鲁哥是风属性，战斗时一定要把恰依放在队伍前列。那乔的攻击招式很多，并且其中有一部分攻击的破坏力很强。特殊技能“落下”也很讨人厌，但是众人一路艰辛地来到了这里，相信就算他很强也难不住主人公们。

击倒那乔之后，之前那个谜之剑士-疾风萨（**ジフンサ-**）终于过来了。那乔称呼他为“父亲”，看来他们是一对父子。那乔总是催促父亲重建宇宙警察的辉煌，渐渐地把宇宙警察分成国王派与雷奥派，终于内部分裂。疾风萨走后那乔告诉大家树胶就在前面，于是众人继续前进。

在前方大家看到了马杜莱努与基恩-雷奥的幻影，他们似乎在争论着什么。之后又看到了马杜莱努与**ビエ-マルク**、以及大量警察的幻影。走到最深处，只有一个**ミミズグミ**而已。这时疾风萨来警告大家尽快退出，正在这时被巨大的魔物袭击。那乔冲了过来……

谜之甲虫的属性为光，如果主人公是暗属性的话就作为攻击主力。由于没有多大的威胁，只需要注意“**眠りの网→コク-ンバ-スト**”这套连续技、再注意一下同伴的HP即可战胜他。**眠りの网**是捕获本方一名同伴，接着的**コク-ンバ-スト**则是全体伤害的技能。

击倒了谜之甲虫之后，那乔因为前后的伤势交加终于倒地不起。而众人在甲虫体内竟然发现了风之千年树胶，原来是之前被它吃进了肚子。众人还利用风之千年树胶的力量使那乔活了过来，千年树胶原来还有这样不可思议的力量……



二次火之星拉古阿福奥
（火の星-ラグアフォ-）

终于收集齐了五颗千年树胶，这样就可以去光之星了。为了改造魔力火箭众人回到火之星，火箭直接降落在**キ-ド-モンガ**上，终于可以改造了，正在这时大群海贼与宇宙警察袭来。众人击倒了攻进**キ-ド-モンガ**的**ラッコ**后首先把目光投向了**アリエパ**村。

到达**アリエパ**村后发现村中有大量的警察，而入口也被封闭。多亏了曾卡特抓住时机开了门，敌人的强力兵器就在村子西部。似乎目前那兵器还没有完全调整好，如果想摧毁它就要趁现在！

躲过了诸多警察的追捕来到了村子的西侧，在西方的高台上有大量的警察与那个问题兵器——SP**ザウルス**。由于帕芙前来援助，大家成功地到达SP**ザウルス**的面前。警察察觉到主人公们的行动，急忙启动了SP**ザウルス**……一场大战开始。

SP**ザウルス**的属性为暗，此外那名操纵员SP**カンシュ**的属性为光。首先我们要对那名操纵的SP**カンシュ**进行集中攻击，尽量在第一回合就击倒它。如果有了SP**カンシュ**的支持，SP**ザウルス**会变得异常难以对付；但只要击倒了SP**カンシュ**，SP**ザウルス**的攻击力就会大幅度低下，这时候的它就不那么可怕了，调整好状态就可以一举摧毁它。

击倒SP**ザウルス**后帕芙也把剩下的警察全部击倒了，魔力火箭也差不多应该改造完成了吧？众人回到了**マッコリ**村，在村子入口处见到了**ビエ-マルク**……曾卡特也被完全击倒，正在无望的时候那乔不知从何处突然赶到，利用空间魔法带主人公们脱离了困境。现在，就可以用改造后的魔法火箭前往光之星-雪莉（**光の星-シャリィ**）了。

光之星雪莉
（光の星-シャリィ）

魔力火箭降落到光之星，大家刚从舱中出来就看到大量星球住民**ダンシングフル-ツ**倒在了地上。而远处传来阵阵爆炸声音，难道这些爆炸声音是导致**ダンシングフル-ツ**倒地不起的原因？再向前走，这次看到了大量的**ダンシングフル-ツ**四散奔逃。

看样子似乎是前面的“**サイフォン**洞”中涌入了大量的**ラッコ**、**エニグマ**和魔法使。**グレナデン**突然出现告诉大家塔里的以太化装置已经失守，而**ツボ**与**ドワ-フ**的联合军现在正在与敌军增



援部队对抗。基恩–雷奥就在**サイフォン**洞中，众人整备了一下，向洞内进发。前进到**サイフォン**洞深处，前方出现了一个巨大的洞穴。但是没有基恩–雷奥的身影……

众人只好继续前进进入洞穴，这时突然被一群海贼偷袭，听他们说什么“通往暗之星的台阶已经损坏”什么的。这就是说，这条洞穴通往一个名叫“暗之星”的场所？这个推测确实是正确的，在太阳系中确实存在光之星与暗之星。而它们之间的平衡性使世间存在白天与黑夜。**グレナデン**如是说，这些知识都是在**ミソニコミドン**魔导书中学到的。

在光之星上有一条通往暗之星的通道，这可能就是指众人现在走的这个洞穴。但是就像面前的情景一样，通往暗之星的道路已经完全损坏，如果掉下去的话就绝对没救了。**グレナデン**从洞穴中走出来，事到如此只能去寻求光之女王的帮助了。

在前往宫殿的途中，众人看到大量的飞船来到了光之星。这应该就是**グレ**



ナデン所说的“联合军”来到了吧。众人到达宫殿，门口有大量的**ドワーフ**族门卫把守。不出所料果然是不让进。这时从土之星来的增援部队到达了，原来是拓给魔古拉族（**トゲモグラ**族）的国王。借助国王的力量挖掘出了一条潜入路线，从地下潜入进宫殿。（这事国王来干真的没事么……）

成功潜入了宫殿的主人公一行人发现宫殿内部是说普通话的，这样收集情报可就方便多了。听说在宫殿地下有一个星之门（**スターゲート**），如果利用这门的话就能够前往暗之星。但是想前往地下必须得到女王的许可，那么主人公们便前往女王处……

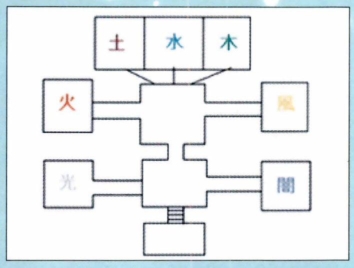
但是出乎人意料的是女王并不在宫殿内。原来女王在其他行星反复着数次转生，只有在生与生的缝隙时间时才会回到这里来。所以在她上次离开时候留下的命令就是绝对权威。而那命令上是这么写的：“决不能给外星来的家伙们开正门，祝福来到这里的人们。”

总之，众人在宫殿内部的行动自由因此得到了保障。一行人火速前往宫殿地下，在这里有7个雕刻成奇妙模样的巨大**ツボ**石像对应着7间房间。而这7种正好对应了流传于宫殿内部的歌曲（宫殿**に伝わる**歌）：

光を閉ざせ　镜の中に
暗を閉ざせ　ドクロの中に
土はハチ　水は银のカップに受けて
白い蜡烛に　赤い火をともし
鸟は风に乘り　木の实を见つける

已经很明白了吧？就是说：

1. 光魔法对应镜
2. 暗魔法对应**ドクロ**
3. 土魔法对应**ハチ**
4. 水魔法对应杯
5. 火魔法对应蜡烛
6. 风魔法对应羽根
7. 木魔法对应花束



只有按照这个顺序使用地图魔法即可。另外在中央装置那里是可以颠倒主人公的属性的，这时便可以使用与自己属性相对的魔法。星之门开放的装置启动时，似乎有什么东西在回想。其中的内容更是令人匪夷所思……

太阳是有树胶的，而且太阳上有专门以树胶为食物的虫子生存。这可能就是为什么太阳会被逐渐消灭的原因。而太阳消灭之后，会获得新生，而此时所有的一切都会获得新生。而且——基恩–雷奥的目的就是……即将死去太阳的再生。

开放的装置开始运行了，受它的影响全宇宙都被波及。五颗属性行星开始运动而并列成一线，形成了几百年都罕见的五星连珠之时。星之门的力量开始起动了，终于可以前往暗之星了。但是在星之门前出现了**ビエ–マルク**的身影，这将会是与宇宙警察之间的最终决战。

ビエ–マルク是暗属性，如果是光系主人公的话可以作为攻击的主力。由于他的物理魔法攻击力都非常高，所以一定要每回合都考虑着恢复的问题。敌人并没有什么特殊能力，只不过是伤害输出很高罢了。并没有什么特别需要注意的问题，唯一值得说的就是尽量避免夜间挑战他。

击败了**ビエ–マルク**之后众人来到星之门旁边，准备前往暗之星，但是由于故障一直很不顺利。这时**ビエ–マルク**又卷土重来，由于主人公们这边不能移动所以无法还击。正在这时花子突然出现击倒了他，并且在他背后的定时炸弹开始运转……

之后星之门终于顺利启动，主人公们来到了暗之星。风之星的国王说如果不组织基恩–雷奥世界就会毁灭；而警察队长**ビエ–マルク**说如此下去世界早晚毁灭，只有基恩–雷奥能够组织这场浩劫。他们究竟谁说的是正确的？一切的答案都聚集在眼前的暗之星。

暗之星罗马休马
（暗の星ロマシュマ）

主人公们顺利到达了暗之星，在这里有大量**エニグマ**。绕过他们前进遇到了宇宙警察，不能在这种地方战斗。但是继续前进时候遭到了**エニグマ**的袭击，看来是受到了警察的鼓动。袭击众人的**エニグマ**源源不断，危机之时几个魔法使帮助大家脱离了险境。一行人追随他们来到了**スマオ–カカ**洞窟。

在这里聚集着的应该都是从基恩–雷奥处逃出来的魔法使们，而暂时带领他们的是魔法使**ブラック**。他们似乎是由于马杜莱努的帮忙彩成功地从敌人巢穴逃出，而现在马杜莱努还身陷敌阵当中。基恩–雷奥的目的是羽化沉睡在这颗星球上的罗马休马（**ロマシュマ**）吃掉太阳从而使世界重生。马杜莱努现在的位置是**スマオ–カカ**洞窟东开始一直向北走的，树胶的洞窟**ルフラカン**里。**ブラック**向众人提出救马杜莱努的请求，而大家从最开始旅行时的目的不就是这件事么？

在大家即将到达**ルフラカン**的时候，突然被大量警察与**エニグマ**包围。正在琢磨难道命丧于此的瞬间……“我来也。”宇宙警察其中之一竟然是疾风萨，他的出现帮助众人渡过了难关，可以专心于如何营救马杜莱努老师了。

在**ルフラカン**的入口处卡露达罗斯塔与露布（**ルーブー**）站在众人的面前。露布是暗属性，如果是光系主人公的话可以一气进攻，最好是在时间刚刚运转到早晨的时候开始战斗。如此一来敌人的全体攻击也就没有那么可怕了。

击败露布后他只留下一句“所有人都被雷奥耍了”之后就倒下了。终于进入到了**ルフラカン**的内部。在洞穴的深处虫子已经开始啃食了。再继续前进终于发现了虫子，而在里面的是树胶化了的马杜莱努。

巨大的幼虫是光属性，而且会使用魔力吸收使本方魔法无效化，并且被吸收了的魔力会变为释放魔法时候的威力。具体何时吸收和放出似乎没有什么规律可言，可以在幼虫放出魔法之前一直用低级魔法试探，待其放出之后一举用高级魔法狂轰。

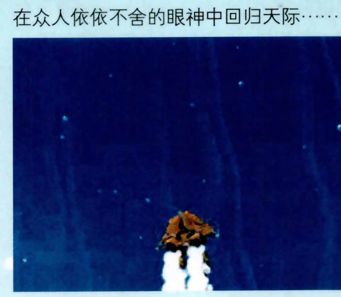
在击破了幼虫之后秀咖开始感觉到自己的异变，身体似乎开始树胶化了。到了这里只能继续前进了，果然在里面见到了基恩–雷奥，他的身边包围着的树胶形成了一个巨人。终于，解决一切的时候到了。

基恩–雷奥是暗属性，而树胶巨人是光属性。他们两个不管哪个都是非常难缠的对手，根据主人公的属性先战胜克制的那一个，壁与魔法障壁有可能的话尽量每回合都加在身上。

击倒基恩–雷奥后众人本以为一切即将结束，没想到从雷奥口中得知了令人震惊的事实，之前已经打倒了的幼虫竟然还活着。已经变成了蛹并且已经把所有树胶都吃光了，众人不敢犹豫首先是要把马杜莱努老师救出去。而在救出过程中突然发生了异变，所有的机器人都开始暴走，当然卡夫拉提也不例外。虽然卡夫拉提的意识还在，但是……这时，马杜莱努老师的声音响起“大家把魔法集合起来”。全员的魔法集合，使蛹羽化之后再打倒它，必须在太阳的光芒消失之前。大家一起念起了魔法，卡夫拉提也是，他的心还活着。终于，**ロマシュマ**觉醒了。

ロマシュマ拥有两种形态。第一种形态时在战斗中会产生属性变化，由于它的攻击只有魔法类型，所以秀咖一定要长时间确保队伍的魔法障壁。第二种形态时属性为暗，如果是光系主人公可以站在前列确保MP的情况下尽全力进攻。当然，加丝明的MP确保肯定是第一位的。技能“**ビッククランチ**”是给予全体毁灭性的打击，只要**ビッククランチ**一出下回合尽量放弃攻击全力恢复。这是最后一场战斗了，总之就是把所有魔法和道具都往上招呼吧。

击破了**ロマシュマ**之后，从它身体里产生强烈的闪光。恢复意识的主人公叫起了周围的同伴，来到了马杜莱努老师身边。老师对主人公们说了道别的话，在众人依依不舍的眼神中回归天际……



数日后……

★坡莫多罗：总是留级留级，在第八年时主动退了学。在星系中冒险，开始了他的勇者冒险生涯。

★秀咖：作为特别待遇学生留在了学校，毕业之后担任了宇宙警察去支援疾风萨，目前一直致力于组织改革。

★加丝明：自学关于火箭构造的学术论文发表。之后花费了10年时间制造的火箭竣工，成为飞到塔罗塔罗太阳系外的第一人。

★卡夫拉提：协助加丝明开发火箭，最终，向加丝明提议把自己改造成了火箭……

★恰依：不能忍受无聊的他在火箭升空时藏在内部一起飞出了太阳系外。

★主人公：与多瓦夫族协力把**ユイットル**遗迹改造成为了巨大的电波望远镜。由于看到了外太空传来的信号所以心动，坐着未完成型的新型宇宙船来到了外太空。

（全文完）



发现隐藏在主线背后的迷宫以及敌人

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

关于隐藏迷宫，其中敌人的强大是众所周知的，而且由于半即时战斗要素的加入，很多时候运气也变成了一个要素，因此这里也只是在技能和方法上给出一个大致方向，落实到具体上还需要玩家自身多多尝试。



PS2	本刊译名：北欧战神传 2 希尔梅莉亚			CERO A
	SQURRE-ENIX	7800日元	2006年6月22日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	67KB

关于3A纹章

系列一贯存在的超级饰品3A纹章依然健在，入手条件虽然相当简单，但是却非常容易被漏过。在前3章依次在港町**ゾルデ**、**ディパン**、**クレルモンフェラン**的民家里阅读帖在墙上的诗句，在第6章时再回到港町**ゾルデ**阅读墙上的诗句再调查右边的桌子就等得到，但是！**ディパン**的诗句只能在第二章开始时阅读，一旦错过这个机会将永远失去3A纹章！

战魂解放

本作中战魂们的存在感虽然大幅削弱，但是解放将能获得道具这一要素却使得战魂们成为加强我方实力的重要手段，关于解放时得到的物品规律如下：

1.解放时某项能力最高时可以得到相应的道具

ATK——绯炎石：	STR+20 DEX+20
MAG——苍炎石：	INT+20 CON+20
RDM——翠炎石：	HP+200 AGL+20

2.根据解放时战魂身上的装备的数值(不算饰品)可以获得相应数量的道具

剑士の知识	STR+5	装备品的ATK/20
魔术师の知识	INT+5	装备品的INT/10
弓斗士の知识	DEX+5	装备品的HIT/5
盗贼の知识	AGL+5	装备品的AVD/10
アンブロシア	HP+100	装备品的RDM/25
重战士の知识	CON+5	装备品的RST/5

因此可以看出越到后期解放战魂时才能给他们更好的装备，得到的回报越大，但是早解放的话可以在早期就加强剧情角色的实力，使得战斗更加轻松，而且有些角色在特定时段解放后再次找到他们可以得到一些道具，有些还是对游戏进行相当有帮助的东西，孰优孰劣就请玩家自行定夺了。

通关后的追加要素

在看过通关画面后回到游戏菜单时直接选择“New Game”就可以进入2周目，让人失望的是这里面除了增加难度并不会继承一周目的任何东西，到现在为止也没有发现更多的隐藏要素。虽然隐藏迷宫也会在一开始就出现在地图上，但是直到到达最后一个记录点之前还是无法进入。而作为一个不算优惠的优惠，在战斗中按住L1将可以听到VP的战斗音乐，而按住L2则将随机播放一首背景音乐。

隐藏迷宫

在最后的记录点存盘后再次回到大地图上就将出现隐藏迷宫。要注意的是隐藏迷宫并不需要打倒最终BOSS，也和2周目没有任何关系，可以算是在剧情之外的一个分支吧。和3A的其他游戏一样，众多隐藏角色将会在这里加入，各种超强的武器装备也将在这里出现。

继承系列的一贯特色，在隐藏迷宫中即使是杂兵也具有秒杀玩家的实力，要万分小心。在进入隐藏迷宫之前全员的平均等级最好在60以上，修得HP2倍的技能是必须的。封印石方面，如果对自己的反应没有足够的信心，防止偷袭的“早钟の加护”（矿山入手）或是能回避战斗的“敌を除く虚空の理”（狭间の洞窟入手）将是很必要的，因为一



旦被偷袭团灭的可能性将相当之高。异常状态无效的“常に常とする理”（**ヴァルハラ**宫殿入手）也最好带上，不然被集体传送结果就是直接GAME OVER。另外就是瞬弓**ブル－ゲイル**（全攻击会心）加上**ボディパッセ－ジ**（发动会心就将部位切断）这一技能的组合可以轻松秒杀迷宫中的大部分杂兵，可算在隐藏迷宫中生存下去的必备手段。

迷宫本身主线路线并不算是太复杂，但是一些宝箱和封印石的确是让人很费脑筋，一些重要的道具和封印石的入手方法请读者参考《电击收藏》中收录的影像。

进入隐藏迷宫后首先会碰到在SO3竞技场里出现过的**ディルナ**。其实力比最终BOSS有过之而无不及，魔法威力相当恐怖，硬吃就有被团灭的可能，还是活用游走和分队战术吧。击倒她后就可以正式开始隐藏迷宫了。

第一层要小心的是经常四只一起出现的**ゴブリン**（长翼的小恶魔），很容易被冰属性魔法连击，伤害相当大，如果没有冻结耐性就更有被团灭的可能。BOSS是3A隐藏迷宫的常客**ガブリエ・セレスタ**。其攻击力很高，但是攻击范围都相对较小，将其击倒后可以得到魔杖**アポカリプス**，装备后任何人的大魔法都将变成**ペイルフレア－**，同时蕾欧奈和迪兰以离开时的状态再次加入。

第二层遭遇在地面爬行的黑影后大多数情况下都将是“恶魔22号”领队，用的瞬弓+切断部位的技能可以轻松秒杀，不光经验值很多，更能得到全体HP恢复5000的精灵的灵药，是练级的好方法。另外，从这层开始会在迷宫里发现一些狗屋，调查后会有爆笑的情节恶搞并发生战斗，不过敌人的实力嘛……一试便知，分布如下：第二层3个，第三层2个，第四层3个，第五层2个，全部都破坏后可以回到第二层左侧进那个最大的狗屋，之后有道具入手。这层BOSS是奥丁，能力自然又上了一个档次，不过和**ガブリエ・セレスタ**比起来也没有什么太大的区别，虽然转身很快，但是自身移动很慢，尽量拉开距离是关键，慢慢磨就是了，而且他会中毒，利用好这点展开持久战吧。战胜他后三姐妹再次加入，同时得到圣衣**シルレッド**。

第三层的BOSS是雷扎德，基本攻击方式和他作为最终BOSS时没有什么太大的区别，只不过威力更强。HP也高得离谱，为了防止被团灭还是分好队打持久战吧。战胜他后加入队伍并且等得到使艾莉能力大涨的神枪**グングニル**。第四层有几个习得攻击方式的技能书，BOSS也终于迎来了大家期待已久的芙蕾，战后芙蕾加入，虽然能力不俗，不过她级别比较低，想要用的话还是先练一练级别和技能吧。

第五层没有任何谜题，只有个小BOSS巴哈姆特，将它身上各部分破坏后都有相当不错的道具入手，装备好**ドラゴンスレヤ－**这一技能吧，之后还能从它身后的宝箱里拿到魔剑**レヴァンテイン**，不光能力高，攻击力还会随着HP的减少而增加。最后的BOSS是一贯的昂翼天使，她防御的概率极高，物理攻击十有八九都会被防御，所以队中最好把雷扎德带上，或者给她一个防御不能的封印石，她的武器和翅膀都是可以破坏的，但是一旦被破坏就会立刻再生，不过可以利用这一点取消一些她的攻击。攻击方面的话，不仅是攻击力高，范围的转移魔法如果没有全异常无效的封印石的话，一旦全中立刻就会GAME OVER，因此分队是非常必要的。HP少于一半时发动的女王乱舞虽然变为范围伤害但是威力远没VP里夸张，范围也比较小，威胁不大，而大魔法是炎属性，炎耐性够高的话造成的伤害也不会太大。高达1200000的HP考验的则是玩家的耐心。胜利后得到圣杖**ミリオンテラ－**（MAG+1800，大魔法变化，全耐性-100%），瓦尔基莉加入。

再次回到入口，和**ディルナ**对话就将再次展开战斗，这次的**ディルナ**不光本体能力很高，还带了三个能力不低的分身，虽然可以用炼金术之书直接消灭，但是炼金术之书数量有限，好在她们对即死攻击没有耐性，配合技能直接攻击也不会太困难。本气**ディルナ**的攻击模式和之前区别并不太大，以炎属性为主，因此降低炎威力的封印石和增加炎耐性和饰品是必要的。击倒本气**ディルナ**后，隐藏迷宫的BOSS们会被重置，并且能力会加强，以后每次完成难度都会再次上升，在第十次击倒**イセリア クイ－ン**后，玩家就能像前作一样得到传说中的“咎人之剑”，这把威力恐怖的武器是无视职业可以被任何装备上的。但是和前作不同的是，这次这把剑无法重复获得。有毅力的玩家就去挑战这个极限吧。



©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.

名称	掉落道具	奖励道具
ファントムフレイム	不灭の炎、萤火	魔女の秘药
キルボーン	命の辉石、恶魔の右腕、恶魔の左腕、ダークマター	–
バーサークウォリアー	–	リキュールポーション
ソウルサモナーダークアミュレット	–	–
ヘルズカノン	暗黑の翼、ユミルの泪、ダークマター、愚者の宝珠、恶魔のひづめ	ユニオンプラム
アビシニアンデーモン	坏れた槌、トリックスターの刻印、ポルト酒、スティールウイング	ロータスワンド
ガブリエ・セレスタ	–	魔杖アポカリプス
はぐれ神族(纯情派)	トライエンブレムα、坏れた剑	无欠の护符
ワラワラ	クリムゾンワスプ、音叉羽	エリクサー
チッパーフィッシュ	海鲜肉、グリーンバブルコア	アイスジェム
ハンマービートル	インセクトブレイダー、バンシースケイル	–
恶魔22式	プリズムクリスタル、断岩夹、グレムリンコア、カオスフォース	精灵の灵药
コズミックビジター	虹色のうろこ、真龙胆、妖精の小箱	方位石
Dクレイマン	インセンス	避雷のタリスマン
丸くてプニツヤな何か	恶魔の右腕、恶魔の左腕、エメラルドハートコア、ボーンメイス	–
ヘイムドゥアル!	–	魔剑アクターネファリウス
ハイソックスを履いたウル	魔弓レイザーフォーテル	魔弓レイザーフォーテル
ベイルクラーケン	テンタクルス、极硬骨	防寒のタリスマン
ヴォーダン	–	圣衣シルフレッド
サンダーバード	大ワシの心脏、トールレイジ、封岚の尾羽、猛禽の爪	避雷の护符
角からの猎犬	红莲の吐息、兽の毛皮、セイバートゥース	–
サジタリアス	坏れた弓、シルフィードアロートップ、不灭银、オリハルコン、旋风の　章、歪んだ角	神速の书
废弃物666号	–	贤者の秘药
虫王	王虫の羽	碎土のタリスマン
サンスポットビジター	–	贤者の秘药
ホムンクルス・コピー	ミスリルクラウン	ミスリルクラウン
ホムンクルス・アーリィ	ミスリルグリーブ	ミスリルグリーブ
フラれストーカー	–	神枪グングニル
アンブレラ	こうもり伞、兽の毛皮	防寒の护符
ライトニングコボルト	稻妻のコイン、アフロヘッド、坏れた锤、しっぽホルダー	サンダークリスタル
メカ二三等兵	ネジ巻き、ジャンクシールド、アダマンタイト、ダマスカス矿、オリハルコン、カオスフォース	ガードポーション
エスカルゴーネ	ムーンパール、ジェットバレル、プライムエリクサー、アーマーピアス、メタボライザー	碎土の护符
ディスティニー	白花瓣 ベラドンナ	ユニオンプラム
ヘルダイバー	纯白の饰り羽、大ワシの心脏、羽毛	无欠の护符
ティアマット	五色のうろこ、坏剑ティルフング、红莲の吐息	坏剑ティルフング
ブラックペイン	ミスリルヘルム	–
バックパッカー	女神の灵药	圣铠アレフストレイン
フロー	スターガード	スターガード
ノルン	翡翠の软骨、ソウルパール、强袭爪、极硬骨	精灵の灵药
バハムート	魔龙の大角、视杀の魔眼、煌铠インフィネイトアドマイヤ	煌铠インフィネイトアドマイヤ
ガイン	エーテルクラウン	–
イセリア・クイーン	刚枪ダイナソア、トライエンブレムα	–

剑

符文	斩击（红）						
名称	ATK	攻击次数	决之技	属性	效果	价格	主要入手方法
ロングソード	6	2	无	–	–	500	店:ゾルデ武器防具屋
クレストエストック	8	3	有	–	决之技槽增加量1.5倍(アリーシャ专用)	–	宝:ディパン城
シャムシール	10	3	无	–	–	3500	宝:王家の地下道 店:ゾルデ武器防具屋
レイピア	12	2	无		HIT+5	2200	店:ディパン
ヴィーキングソード	15	2	无	–	–	–	落:リザードマン
灵剑カールスナウト	16	2	无	圣	RST+5 对幽灵系敌人有特效	–	落:クラスティゴーレム和リザードマン(武器)
ファルシオン	18	3	无	–	–	200	作:コリアンドル村和カルスタッド行商人
狩剑ヒルド	25	1	有	圣	–	–	第二章遭遇アーリィ后向后走拣到
ワルーンソード	25	3	有	–	HIT+10　AVD+10	7000	店:ヴィルノア
名刀虎切り	30	3	有	–	对兽系敌人有特效	7500	作:ヴィルノア
バラッシュ	30	3	无	–	–	–	宝:スルス火山洞窟
フロストペイン	32	2	无	冰	MAG+15	15000	店:カルスタッド
シンクレアーサーベル	38	3	无		–	20000	店:クレルモンフェラン
ライトニングエッジ	40	2	有	雷	RST+5	30000	店:クレルモンフェラン
アイシクルソード	52	3	无	冰	–	40000	店:クレルモンフェラン
曲刀ハルペー	55	2	无	–	对鱼系敌人有特效	–	落:与昏き妄执の馆BOSS一同出现的狂战士マスカリティストーカー(武器)
名刀蜘蛛切り	58	2	无	–	对多足系敌人有特效	–	宝:スルス火山洞窟
フレアバゼラード	65	3	有	炎	MAG+50	–	宝:奉龙殿
ルーンスレイヤー	90	2	无	–	RST+20 对魔法师特效	–	作:クレルモンフェラン
ホーリィソード	95	3	有	圣	MAG+30	–	店:ディパン城(被破坏后)
名刀五月雨	130	2	无	–	MAG+20	76000	作:ゾルデ
闪刀シルヴァンス	150	3	有	圣	MAG+20	–	宝:ユグドラシル
名剑アロンダイト	170	2	无	–	对女性高伤害	–	宝:精灵の森
裂刀ファーウェル	210	3	有	–	HIT30 决之技伤害+30%	–	レオーネ离队时LV35以上
圣剑アスカロン	220	1	无	–	会心率100%	–	落:レッドドラゴン(尾巴)[ヴァルハラ宫殿]
魔剑グラム	240	3	有	暗	一定确率使敌人麻痹	–	宝:ヴァルハラ宫殿
ヴァンパイアソード	275	3	无	–	RDM–20 RST–20 一定确率吸血	–	落:レザードヴァレスの塔一二层之间固定的敌人
名剑ムーンファルクス	280	2	有	圣	RST10	700000	作:コリアンドル村
神剑グランス・リヴァイバー	350	3	有	–	–	–	レナス初期装备
恐剑ヘルギ	380	2	无		混乱耐性+100%，攻击时有10%的确率使敌人混乱	–	落:メイルシュトローム(レザード・ヴァレスの塔)
神剑ランドグリーズ	450	3	有	圣	–	–	ヴァルキリー初期装备
ヴァルキリーフェイバー	500	3	有	–	HIT+50 ATK+5%	–	レオーネ离队时LV40以上
魔剑レヴァンテイン	500	3	有	炎	MAG+1000 战斗中对敌人的伤害随HP的减少而增加	–	宝:セラフィクゲート第5层バハムート身后
魔剑ダインスレイヴ	750	2	有	圣	–	–	宝:セラフィクゲート第3层左侧房间右上
咎人の剑"神を斩获せし者"	10000	2	有	–	MAG10000 对神族两倍伤害	–	宝:完成セラフィクゲート10次后，昂翼房间前最右侧–落:クラスティゴーレム和リザードマン(武器)

大剑

符文	斩击（蓝）						
名称	ATK	攻击次数	决之技	属性	效果	价格	主要入手方法
バスタードソード	8	2	无	–	–	1000	店:ゾルデ武器防具屋
トゥハンデッドソード	14	2	无	–	–	2500	店:ディパン武器防具屋
ストライキングソード	25	1	无	–	–	4500	店:コリアンドル村
スクレップ	30	2	无	–	–	5000	店:ヴィルノア 宝:苍枯の森
エレメンタルエッジ	32	2	有	6000	决之技伤害+30%	6000	作:ヴィルノア
クレイモア	42	2	无	–	–	18000	宝:昏き妄执の馆
ドラゴンスレイヤー	80	2	有	–	对龙系敌人有特效	–	落:ドラゴン（尾）[昏き妄执の馆]
フルンティング	85	3	无	–	–	–	落:マスカリティストーカー
ツヴァイハンダー	100	2	无	–	HIT+10 RDM–10	30000	作:クレルモンフェラン
フランベルジュ	100	1	有	炎	一定确率使敌人衰弱	–	アドニス初期装备
苍剑グランスティング	120	2	有	雷	–	115000	作:クレルモンフェラン 落:アリューゼ
シルバークラッド	130	2	无	–	HIT+20 RST+10	–	将クラッド解放后在ヴィルノア右侧的民家中和他对话
カリバーン	180	2	无	–	一定确率使敌人即死	–	落:ディバインスレイブ
ドラゴンスレイヤー改	200	3	有	–	对龙有特效	–	アリューゼ离队时LV35以上
精王剑アレクタリス	220	3	有	–	–	–	落:アレクタリス
帝剑デュランダル	240	3	有	–	–	–	店:アスガルド アリューゼ回归后的初期装备
誓剑オートクレイル	250	2	有	雷	HIT+10,决之技伤害+30%	–	与倒在ディパン刑场上的士兵对话(第六章时)
不死者の剑	260	2	有	–	一定确率吸血	–	ディラン离队时LV40以上
神剑ギャラルホルン	280	1	有	–	–	–	落:ヘイムダル
イグニートソード	300	2	有	炎	决之技伤害+30%，RDM–20	1000000	作:カルスタッド，コリアンドル村
光剑クラウソナス	350	2	有	–	–	–	宝:ヴァルハラ宫殿
バハムートティア	600	3	有	–	对龙有特效	–	アリューゼ离队时LV40以上
魔剑アクターネファリウス	700	3	有	冰	–	–	落:ヘイムドゥアル!(セラフィックゲート)
虐げられし者の剑	850	2	有	–	–	–	ディラン离开时LV45以上ブラムス可以装备
坏剑ティルフィング	2200	1	有	土	RDM–500 RST–200	–	落:ティアマット(セラフィックゲート)

在剑系武器中，有几个地方是需要注意的，首先就是第二章遭遇艾莉时能得到的剑，如果在剧情发生后没有立刻回身去拿，一旦出城后再回来就会发现剑已经不见了，请广大玩家注意。另外就是三个主要角色离开时可以得到的武器，在二周目也可以得到这些武器，但是所需要的级别要上升5级。虽然入手困难了一些，但是对于二周目的难度花些时间在这上面还是值得的。

弓

符文	穿孔（红）							
名称	ATK	HIT	攻击次数	决之技	属性	效果	价格	主要入手方法
神弓シルヴァンボウ	0	0	3	无		RDM+100，RST+100，给敌人的伤害固定为使用者的级别数×20	–	落：归ってきたアレクタリス[セラフィックゲート]
ショートボウ	6	2	2	无		–	400	店：ゾルデ武器防具屋
クロスボウ	11	10	2	无		–	2000	店：ディパン武器防具屋
ロングボウ	17	0	3	无		–	4000	店：コリアンドル村
ガンデーヴァ	24	0	2	有		–	–	宝：セルドベルグ山岳
ヘビークロスボウ	24	10	2	无		–	–	苍枯の森：ゴートマン(武器)
スプリームクロスボウ	32	10	3	有	圣	–	5500	作：ヴィルノア
ストレングスボウ	34	–10	2	无	–	–	–	宝：アウドゥーラ水上神殿
コンポジットロング	50	–5	3	无	–	–	17000	店：カルスタッド，クレルモンフェラン
连弓ダブルクロス	95	10	2	有	–	两段攻击	–	落：ウル
アーバレスト	96	–10	2	无	–	–	–	宝：龙の墓场
グリナリースレイヤー	110	0	2	有	–	RES–10，对铠甲系敌人有特效	–	作：クレルモンフェラン
セルスタインロックガン	110	0	2	有	–	–	–	落：ギガントクロウ
メイジスレイヤー	125	–10	2	有	–	对魔法师系敌人有特效	50000	作：クレルモンフェラン
灵弓エルブンボウ	130	20	3	有	–	RST+10	–	宝：精灵の森
瞬弓ブルーゲイル	180	100	3	无	–	会心率100%	–	店：アスガルド
シャイニィラプチャー	200	0	3	有	土	MAG+80	–	作：クレルモンフェラン
命弓ミステルティン	250	0	2	有	–	MAG+100	–	宝：ヴァルハラ宫殿
ソウルスレイヤー	270	70	2	有	–	对敌人造成伤害的一部分会回复到敌人的HP上	–	作：クレルモンフェラン
魔弹タスラム	280	0	3	无	–	–	–	落：バフォメット(レザード・ヴァレスの塔)
クレセントアロー	300	0	2	有	–	–	–	シルメリア初期装备
エルハナンの指先	300	0	3	有	–	对大型敌人有特效	–	宝：レザード・ヴァレスの塔
ワイルドカリス	340	0	1	有	–	对不净系敌人有特效	–	落：パイロヒドラ
魔弓レイザーフォーテル	620	0	3	有	–	–	–	落：ハイソックスを履いたウル（セラフィックゲート）

杖

符文	杖打（蓝）							
名称	MAG	RDM	RST	大魔法	属性	效果	价格	主要入手方法
ルビーメイス	8	0	1	无	–	–	600	店:ヴィルノア
クリスタルワンド	15	0	2	无	–	–	2500	店:ヴィルノア
秘密教团の杖	22	0	3	无	–	–	–	落:ディープマン
インフィニティロッド	35	2	4	有	–	–	18000	店:カルスタッド，クレルモンフェラン
ロータスワンド	42	1	3	无	–	–	–	落:グレーターデーモン 店:クレルモンフェラン
ミスリルワンド	55	–10	10	有	–	–	20000	作:クレルモンフェラン
ホーリイロッド	70	12	15	有	–	–	83000	作:コリアンドル村
龙杖ドラゴンロア	80	4	8	无	–	–	–	宝:奉龙殿
デルージュセプター	110	5	12	无	–	–	–	落:ヴォルザ
圣杖ユニコーンズホーン	180	8	15	有	–	–	–	宝:ユグドラシル
エーテルセプター	250	15	30	有	–	–	–	宝:ヴァルハラ宫殿
蛇杖ケーリュケイオン	340	10	20	有	–	–	–	落:恶魔44式(レザード・ヴァレスの塔)
オレイカルコスの杖	360	10	30	有	–	–	600000	作:アスガルド行商人
大いなる教书	800	10	30	有	–	レザード专用	–	レザード加入时
魔杖アポカリプス	1000	20	40	有		有使用大魔法ペイルフレア–	–	セラフィックゲート第1层战胜ガブリエ・セレスタ后
圣杖ミリオンテラー	1800	30	80	有	–	炎冰雷土暗圣–100%，有使用大魔法ファントムデストラクション	–	落:イセリア・クイーン(セラフィックゲート)

枪

ルーン	穿孔							
名称	ATK	HIT	攻击次数	决之技	属性	效果	价格	主要入手方法
蛇矛バシリスク	340	50	2	有	–	RDM–10，一定确率使敌人石化	–	作：コリアンドル村行商人
裂枪ルーンバルディーチェ	350	0	2	有	–	–	–	宝：レザード・ヴァレスの塔
刚枪ダイナソア	750	0	2	无	–	RDM20，对鱼系敌人有特效	–	宝：セラフィックゲート第2层 落：イセリアクイーン（セラフィックゲート）
神枪グングニル	1000	100	3	有	雷	MAG+1200	–	セラフィックゲート第2层战胜フラれストーカー后

拳套

符文	杖打（绿）						
名称	ATK	攻击次数	决之技	属性	效果	价格	主要入手方法
ブラッディナックル	150	2	有	–	一定确率吸血	–	ブラムス初期装备
ブラッディフロウ	320	3	有	–	一定确率吸血	–	宝：レザード・ヴァレスの塔
ブラッディダスター	600	3	有	–	一定确率吸血	–	宝：セラフィックゲート
ブラッディアッシュ	1350	3	有	–	一定确率吸血	–	宝：セラフィックゲート

透器

符文	杖打（绿）							
名称	ATK	攻击次数	决之技	属性	效果	价格	主要入手方法	名称
透器エーテル・レイザー	1400	50	3	有	对大型敌人有特效	–	–	フレイ初期装备

头部

盔						
名称	性能	符文	耐性	可装备职业	价格	主要入手方法
サレット	RDM1	头(蓝)	–	轻、重、弓、魔	160	店：港町ゾルデ
シルバーサレット	RDM2 RST2	头(蓝)	–	轻、重、弓、魔	–	店：ディパン城下町
アイアンヘルム	RDM5	头(蓝)	–	重	4500	店：ヴィルノア
デュエルヘルム	RDM8	头(红)	–	轻、重	7000	店：カルスタッド行商人
クリスタルヘルム	RDM10 RST5	头(蓝)	–	轻、重、弓	8000	作：ヴィルノア
フィラクトヘルム	RDM10 RST25	头(红)	–	轻、重、弓	9000	作：クレルモンフェラン
シルバーヘルム	RDM15 RST5	头(红)	–	轻、重、弓	–	宝：クローサス森林遗迹
ヴァローヘルム	RDM15	头(红)	暗–20%	轻、重	35000	店：行商人
ゴーレムヘッド	RDM18 HIT–20	头(红)	–	重	–	落：アイアンゴーレム
ヴァリアントヘルム	RDM20	头(绿)	–	轻、重	–	ブラムス和アーリィ的初期装备
ルーンヘルム	RDM50 MAG30	头(绿)	–	轻、重、弓	800000	作：ヴィルノア
ミスリルヘルム	RDM50	头(绿)	–	轻、重、弓	–	レナス和ヴァルキリー的初期装备
エーテルヘルム	RDM100	头(绿)	–	重、フレイ	–	宝：セラフィックゲート

头冠						
名称	性能	符文	耐性	可装备职业	价格	主要入手方法
メタルクラウン	MAG3 RDM3	头（蓝）	–	轻、重、弓、魔	2500	店：コリアンドル村
オリーブクラウン	MAG8 RDM4	头（蓝）	诅咒+50%	轻、重、弓、魔	4500	店：カルスタッド
アノイントクラウン	MAG10 RDM6	头（红）	–	轻、重、弓、魔	5500	店：クレルモンフェラン
マジシャンハット	MAG12 RDM8	头（红）	–	魔		落：コボルトキング
エンプレスコロネット	MAG15 RDM10	头（红）	–	女性专用		落：アーリィ
圣皇后のティアラ	RDM15	头（红）	圣+50% 衰弱+100%	女性专用	5000	作：ヴィルノア
ルーンクラウン	MAG20 RDM15	头（绿）	沉默+30%	轻、重、弓、魔	25000	作：コリアンドル村 落：アース神族（射击兵）（头）[狭间の洞窟]
スプリームクラウン	MAG40 RDM20	头（蓝）	–	轻、重、弓、魔、フレイ	–	宝：レザード・ヴァレスの塔
ミスリルクラウン	MAG80 RDM40	头（红）	–	轻、重、弓、魔、フレイ	–	落：ホムンクルスコピー
エーテルクラウン	MAG120 RDM80	头（绿）	–	轻、重、弓、魔、フレイ	–	宝：セラフィックゲート

身体

铠甲						
名称	性能	符文	耐性	可装备职业	价格	主要入手方法
レザーメイル	RDM4	体（蓝）	雷+20%	轻、重、弓	240	店：港町ゾルデ
チェインメイル	RDM6	体（蓝）	–	轻、重、弓	–	落：バリスティックライノ
キュイラス	RDM9	体（蓝）	–	轻、重	3000	店：コリアンドル村
クリスタルチェイン	RDM15 RST5 AVD20	体（蓝）	麻痹+50%	轻、重、弓	4000	店：ヴィルノア
シルバーキュイラス	RDM20	体（蓝）	雷–20% 土+50%	轻、重、弓	4500	店：ヴィルノア
フレイムアーマー	RDM28 ADV–10	体（红）	炎+50% 冰–50% 冻结+100%	轻、重	–	落：スケルタルアーミー
デュエルアーマー	RDM30	体（红）		轻、重	9000	店：カルスタッド
シルバースケイル	RDM40 AVD10 HIT10	体（蓝）	雷–20% 土+50%	轻、重、弓	–	宝：昏き妄执の馆
クラッドメイル	RDM52 RST10 AVD10	体（绿）	–	轻、重、弓	–	キルケ解放(Chapter4后)
シルバーメイル	RDM55 RST10	体（红）	雷–20% 土+20%	轻、重、弓	16000	店：クレルモンフェラン
アイシクルプレート	RDM60 RST5	体（红）	炎–50% 冰+50%	重	17000	作：コリアンドル村
ドラゴンアーマー	RDM62	体（绿）	–	轻、重	–	宝：奉龙殿
ヴァローアーマー	RDM65	体（绿）	混乱+50%	轻、重	50000	店：行商人
フルプレート	RDM70 AVD–20	体（红）	雷–20%	重	–	落：アース神族

名称	性能	符文	耐性	可装备职业	价格	主要入手方法
			石化+30%			(救护班)
ヴァリアントアーマー	RDM85	体（绿）	衰弱+50%	轻、重	–	宝:ユグドラシルブラムス的初期装备
ミスリルプレート	RDM90 RST40	体（绿）	炎冰雷土+20% 圣+50%	轻、重	–	落:ガーディアンディーヴァ
シルバープレート	RDM100 RST20	体（绿）	雷–20% 土+20%	轻、重、弓	–	宝:ヴァルハラ
镜铠リフレックス	RDM120 RST30	体（绿）	暗–20% 圣+50%	轻、重、弓	–	宝:レザード・ヴァレスの塔 レナス初期装备
圣铠アレフストレイン	RDM200 RST40	体（绿）	土+100% 毒+100%	轻、重	–	宝:セラフィックゲート第2
アルヴィト の光铠	RDM200 RST80	体（绿）	–	アリーシャー专用ヴァルキリ	–	ヴァルキリー初期装备
霸王の铠	RMD280 RST50 ATK100 MAG100 AVD50 HIT50	体（绿）	炎冰雷土暗光–20% 即死衰弱传送+80%	重	800000	作:クレルモンフェラン
煌铠インフィネイトアドマイア	RDM500 RST100	体（绿）	–	轻、重	–	宝:セラフィックゲート 落:バハムート(セラフィックゲート)

披风

名称	性能	符文	耐性	可装备职业	价格	主要入手方法
クローク	RDM2	体（蓝）	–	轻、重、弓、魔、フレイ	200	店:港町ゾルデ
アリーシャのローブ	RDM3	体（红）	炎+30%	アリーシャ专用	–	アリーシャ初期装备
シルバークローク	RDM7 RST2	体（蓝）	–	弓、魔	3500	店:コリアンドル村
ノーブルクローク	RDM10	体（蓝）	–	弓、魔	4500	店:ヴィルノア
アノイントクローク	RDM18	体（红）	诅咒+50%	弓、魔	–	宝:トゥルゲン矿山 宝:アウドゥーラ水上神殿
レザークローク	RDM22 RST5	体（蓝）	雷+50%	弓、魔	3500	作:コリアンドル村
スプリームガーブ	RDM25 RST4	体（红）	–	弓、魔、フレイ	9000	店:カルスタッド
幻衣ミラージュローブ	RDM32 RST6 AVD20	体（绿）	雷+20% 土+50% 传送+100%	弓、魔	–	宝:クローサス森林遗迹
冰衣クリスタルガーブ	RDM50 RST15	体（绿）	炎–20% 冰+50%	弓、魔	–	宝:奉龙殿
エルヴンタフタ	RDM55 RST10	体（绿）	雷土+20%	弓、魔	25000	作:港町ゾルデ
炎衣フレイムミスト	RDM60 RST20	体（红）	冰雷土暗圣–100% 冻结+100%	弓、魔	–	宝:ユグドラシル
フェアリィガーブ	RDM75 RST30 AVD–5	体（绿）	炎冰雷土+30% 暗圣–30% 衰弱+100%	女性专用	50000	作:ヴィルノア
神衣フェニックスガーブ	RDM80	体（蓝）	炎+50% 冰–20%	弓、魔、フレイ	–	宝:セラフィックゲート
圣衣ブリタニアガーブ	RDM90 RST40	体（绿）	暗–20% 圣+50%	弓、魔	–	宝:セラフィックゲート
圣衣シルフレッド	RDM160 RST80 AVD100	体（绿）	暗–50% 圣+20%	弓、魔	–	セラフィックゲート第二层战胜ヴォータン后
暗の法衣	RDM200 RST100 AVD50	体（绿）	雷圣+50%	レザード专用	–	レザード的初期装备
缝衣フローレスガーブ	RDM350 RST150 AVD50	体（绿）	雷+50% 土–20%	弓、魔	–	宝:セラフィックゲート
后衣エターナルシャイン	RDM450 RST200 AVD100	体（绿）	暗+50%	フレイ专用	–	フレイ的初期装备

腕

护手

名称	性能	符文	耐性	可装备职业	价格	主要入手方法
ガントレット	RDM2	腕（蓝）	–	轻、重、弓	–	店:ディパン城下町
メタルバックラー	RDM6 HIT–2 AVD5	腕（红）	–	轻、重、弓、魔	–	宝:セルドベルグ山岳遗迹
デュエルガーダー	RDM10 HIT–10 AVD–10	腕（蓝）	–	轻、重	7000	店:カルスタッド
シルバーバックラー	RDM12 HIT–2 AVD5 RST4	腕（红）	–	轻、重、弓	–	宝:昏き妄执の馆
セイクリッドガーダー	RDM15 HIT–5	腕（红）	圣+20% 眩晕+10%	轻、重	3000	作:ヴィルノア
ヴァローガントレット	RDM25	腕（红）	–	轻、重、弓	–	ブラムス的初期装备
ホーリィガントレット	RDM40 RST5	腕（绿）	–	轻、重、弓	50000	店:アスガルド行商人
ミスリルガントレット	RDM55 RST10	腕（红）	–	轻、重、弓	–	宝:ヴァルハラ

名称	性能	符文	耐性	可装备职业	价格	主要入手方法
エーテルシールド	RDM75 HIT–20 AVD–20	腕（绿）	–	重、フレイ	–	宝:レザード・ヴァレスの塔
スルーズの手甲	RDM80 HIT30 AVD10	腕（红）	暗+20%	轻、重、弓	500000	作:アスガルド行商人
エクストリームガード	RDM100 HIT–10 AVD–10	腕（绿）	–	轻、重	–	宝:セラフィックゲート
ミラクルガード	RDM1	腕（绿）	–	轻、重	1	作:アスガルド行商人
スターガード	RDM200 HIT–10 AVD–10	腕（绿）	–	轻、重、弓、魔	1	落:フロー(セラフィックゲート)

手套

名称	性能	符文	耐性	可装备职业	价格	主要入手方法
レザーグローブ	RDM1	腕（蓝）	–	轻、重、弓、魔、フレイ	200	店:港町ゾルデ
ロイヤルグローブ	RDM20 AVD–10	腕（红）	–	轻、重、弓、魔、フレイ	8000	店:クレルモンフェラン
マジックグローブ	RDM30 AVD–15 RST20	腕（红）	–	轻、重、弓、魔	7000	作:ヴィルノア
ウインドグローブ	RDM35 AVD20 HIT20	腕（绿）	–	轻、重、弓、魔	20000	作:クレルモンフェラン

脚

护腿

名称	性能	符文	耐性	可装备职业	价格	主要入手方法
クロスグリーブ	RDM2	脚（红）	–	轻、重、弓	180	店:港町ゾルデ
メタルグリーブ	RDM4 RST2	脚（红）	–	轻、重	–	宝:セルドベルグ山岳遗迹
デュエルグリーブ	RDM8	脚（红）	–	轻、重	6500	店:行商人
ナイトグリーブ	RDM10 AVD5	脚（红）	–	轻、重、弓	5000	店:クレルモンフェラン
シルバーグリーブ	RDM13	脚（绿）	–	轻、重、弓	–	ブラムス的初期装备
ヴァローグリーブ	RDM15	脚（绿）	–	轻、重	–	落:ホーリーオーダー
ヴェイングリーブ	RDM15	脚（绿）	土+10% 毒+30%	轻、重	3000	作:ヴィルノア
ヴァリアントグリーブ	RDM25	脚（蓝）	–	轻、重	–	ブラムス、アーリィ的初期装备
ルーングリーブ	RDM30	脚（蓝）	沉默+30%	轻、重、弓	60000	作:港町ゾルデ
ミスリルグリーブ	RDM50	脚（蓝）	–	轻、重、弓	–	レナス、ヴァルキリー的初期装备
エーテルグリーブ	RDM100	脚（红）	–	重、フレイ	–	フレイ的初期装备

靴子

名称	性能	符文	耐性	可装备职业	价格	主要入手方法
レザーブーツ	RDM1	脚（蓝）	–	轻、重、弓、魔、フレイ	160	店:港町ゾルデ
スエードブーツ	RDM3	脚（蓝）	–	轻、重、弓、魔	1000	店:コリアンドル村的行商人
ワークブーツ	RDM8 RST2	脚（红）	–	重、弓、魔、フレイ	2500	店:ヴィルノア
レッドブーツ	RDM8 AVD20 RST10	脚（红）	–	轻、重、弓、魔、フレイ	–	落:クラリオーネ
エルブンブーツ	RDM18 AVD20	脚（绿）	–	轻、重、弓、魔、フレイ	–	シルメリア的初期装备
マジックブーツ	RDM20 RST10	脚（绿）	–	轻、重、弓、魔、フレイ	40000	店:アスガルド行商人

蓝符文

名称	符文	效果	价格	主要入手方法
龙の斩爪	斩击	ATK+3%	–	落:ロウアーリザード[前足](山岳遗迹)ワイルドリザード[尾](火山洞窟)ドラゴン[手](昏き妄执の馆)
坏れた大剑	斩击	决之技的伤害+5%	–	落:ジャイアントスケルトン[武器](昏き妄执の馆)、イーガネスチェイサー
ブレイドクロー	斩击	决之技的伤害+5%	–	落:クラスティゴーレム[尾](山岳遗迹) エルブンドッグ(精灵の森)
メイスヘッド	殴打	MAG+3%	–	落:クラーケン(水上神殿)コーラルグリーン(龙の墓场)
坏れた杖	殴打	MAG+3%	–	落:スケルタルアーミー[武器](スルス火山)
猛禽の爪	发挥	HIT+3%	–	落:ジャイアントホーク(山岳遗迹)
蓝色の饰り羽	发挥	HIT+3%	–	落:オウルベア[头](山岳・苍枯)
ストーンブリット	发挥	HIT+3%	–	落:ジャイアントスカラベ(サーマ砂漠)
甲虫の破片	治愈	RDM+3%	–	落:ブリッツビートル(丧失の森)
ゴーレムアイ	治愈	战斗中有40%的确率使毒无效	–	落:クラスティゴーレム(山岳遗迹)
羊の角	治愈	战斗中有40%的确率使沉默无效	–	落:サテュロス[头](昏き妄执の馆)
龙胆石	治愈	战斗中有40%的确率使毒无效	–	落:リザードロード(炭矿)
ビジョンオーブ	治愈	HIT+5%	–	落:ホーリーオーダー[头](ディパン地下)
ふるびたペンダント	治愈	AVD+3%	–	宝:王家の地下道
甲虫の角	强化	战斗中有40%的确率使眩晕无效		落:ジャイアントスカラベ(サーマ砂漠)
ビッグラム	强化	ATK+3%	(2800)	落:バリスティックライノ[角](王家の地下道)

名称	符文	效果	价格	主要入手方法
ボーンメイス	强化	RDM+3%	–	落:カオスウーズ(ディパン地下)コーラルグリーン(龙の墓场)
小恶魔の心脏	强化	战斗中有40%的确率使混乱无效	–	落:ゴブリン系(张翅膀的小恶魔)[体]
こうもりの耳	弱体	战斗中有40%的确率使眩晕无效	–	落:所有蝙蝠
スリングトップ	弱体	HIT+3%	–	落:コボルト[武器](山岳・苍枯)
虫のトゲ	弱体	HIT+3%	–	落:ブリッツビ–トル(丧失の森)
眼珠	弱体	AVD+3%	–	落:落:クレイマン
魔物のうろこ	反抗	RDM+3%	–	落:リザ–ドマン(水上神殿)
坚牢なヒレ	反抗	战斗中有40%的确率使石化无效	–	落:スカルフィッシュ
ドラゴンサファイア	炼成	HP+3%	–	落:ドラゴン(昏き妄执の馆)ヒドラ(森林遗迹)
铜のコイン	炼成	MAG5%	–	落:コボルトナイト(苍枯の森)
グレムリンコア	炼成	战斗中有40%的确率使眩晕无效	–	落:ギガントクロウ[体](奉龙殿)
ジャイアントアンバー	炼成	RST+3%	–	落:ジャイアントスカラベ(サ–マ砂漠)
命の辉石	炼成	最大HP+5%	–	落:ロットデ–モン(レザ–ドの塔)スペクトラルナイト[体](奉龙殿)
青磁のひよこ	炼成	战斗中有40%的确率使毒无效	5000	店:ヴィルノア
トライエンブレムα	创造	ATK+5%	–	落:はぐれ神族(纯情派)、ソ–ドマスタ–、イセリア・クイ–ン[背后破坏]
ブレイズブレスコア	炎	攻击时附加3%的炎属性伤害	–	落:ヘルハウンド(スルス火山)
苍炎の尖晶石	炎	攻击时附加3%的炎属性伤害	–	落:バ–サ–カ–(昏き妄执の馆)
ブルーソウルフレイム	炎	战斗中有40%的确率使冻结无效	–	落:ワ–ニングジュエル[核](キセナ草原)ゴ–スト
不灭の炎	炎	炎属性的伤害减少3%	–	落:ファントムガ–ディアン
青冰珠	冰	攻击时附加3%的冰属性伤害	–	落:バ–サ–カ–(昏き妄执の馆)ドラゴンゾンビ(奉龙殿)
雹の宝珠	冰	有3%的概率吸收冰属性的伤害	–	落:スケルタルア–ミ–(スルス火山)
ガイストコア	冰	战斗中有40%的确率使冻结无效	–	落:ジャイアントクラブ
蓝色の羽	冰	MAG+3%	–	落:グラトニ–バグ(ユグドラシル)
鱼磷	冰	冰属性的伤害减少3%	–	落:フライングフィッシュスカルフィッシュ
巨大な前齿	土	HP+3%	–	落:トロル
ドクロの器	土	土属性的伤害减少3%、RDM+3%	–	落:スケルトン(丧失の森)
ポイズンブレスコア	土	有3%的概率吸收土属性的伤害	–	落:ヒドラ[头](森林遗迹)
炼青矿	土	攻击时附加3%的雷属性伤害	–	落:暂无
ブル–バブルコア	土	有3%的概率吸收土属性的伤害	–	落:ミメテイックフラワ–(精灵の森)ガンフィッシュ[身体](龙の墓场)
ブル–アップル	土	MAG+3%	1000	店:港町ゾルデ
青雷の珠	雷	攻击时附加3%的雷属性伤害	–	落:グレ–タ–デ–モン(昏き妄执の馆)ネクロマンサ–[衣](奉龙殿)
サンダ–ブレスコア	雷	战斗中有40%的确率使眩晕无效	–	落:サンダ–ホ–ク[体](山岳遗迹)
电气骨	雷	土属性的伤害减少3%	–	落:ストロビラクラリオ–ネ(奉龙殿)
龙の角	圣	攻击时附加3%的圣属性伤害	–	落:ドラゴン[角](昏き妄执の馆)
契约の锁	圣	RST+3%	–	落:リビングア–マ–(キセナ草原)バリスティックライノ[头](王家の地下道)
ホ–リイスピネル	圣	圣属性的伤害减少3%	–	落:ティア・ソウル(森林遗迹)
ホ–リイブレスコア	圣	战斗中有40%的确率使毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、眩晕无效	–	落:ドラゴン(昏き妄执の馆)
青铜の镜	圣	RST+3%	6000	行商人:コリアンドル村
デ–モンホ–ン	暗	MAG+5%	–	落:グレ–タ–デ–モン[角](昏き妄执の馆)
漆黑の翼	暗	暗属性的伤害减少5%	–	落:グレ–タ–デ–モン(昏き妄执の馆)
デモンズブレイズ	暗	战斗中有40%的确率使诅咒无效	–	落:恶魔44式(レザ–ド・ヴァレスの塔)
小鬼の牙	暗	AVD+3%	–	落:ゴブリン(キセナ草原)
ダ–クブレスコア	暗	攻击时附加3%的暗属性伤害	–	落:暂无
こうもりのマント	暗	暗属性的伤害减少3%	–	落:ヴァンパイアバット(森林遗迹)
青い人形	暗	RST+3%	6000	行商人:コリアンドル村

红符文

名称	符文	效果	价格	主要入手方法
ソ–ドホ–ン	斩击	ATK+3%	–	落:ガンフィッシュ(龙の墓场)
步行花の剑	斩击	攻击时附加5%的土属性伤害	–	落:マンイ–タ–(精灵の森)
カッティングクロ–	斩击	ATK+3%	–	落:クラリオ–ネ[触手](奉龙殿)
坏れた剑	斩击	ATK+3%	–	落:ア–ス神族(警护兵)[武器](ユグドラシル)
虫のカギ爪	斩击	攻击时附加3%的土属性伤害	–	落:ジャイアントスカラベ[腕](サ–マ砂漠)

名称	符文	效果	价格	主要入手方法
龙の牙	穿孔	圣属性的伤害减少3%	–	落:ドラゴン[头](昏き妄执の馆)
ブレイクラム	穿孔	决之技的伤害+5%	–	落:デザ–トホ–ン[角](サ–マ砂漠)
ビッグニ–ドル	穿孔	决之技的伤害+5%	–	落:クイ–ンワスプ
ドリルラム	穿孔	决之技的伤害+5%	–	落:キャッスルカノン(レザ–ドの塔)
坏れた弓	穿孔	HIT+3%	–	落:サテュロス[武器](昏き妄执の馆)
スパイククロ–	穿孔	战斗中有40%的确率使沉默无效	–	落:ワイルドリザ–ド(スルス火山)ドラゴン[腕](昏き妄执の馆)
真红の羽根	发挥	AVD+3%	–	落:フレスベルグ(ユグドラシル)
レッドバレル	发挥	HIT+3%	–	落:ディスガストシエル
贝壳の弹丸	发挥	HIT+3%	–	落:クラ–ケン(水上神殿)
オ–ラフォ–ス	发挥	MAG+3%	–	落:ストレイヤ–(ユグドラシル)ネクロマンサ–(奉龙殿)
鹰の刻印	发挥	HIT+3%	–	落:サテュロス[左足](昏き妄执の馆)
グリフォンの爪	发挥	RST+3%	–	落:グリフォン
レッドチェリ–	发挥	HIT+3%	7000	行商人:コリアンドル村
魔眼の宝珠	治愈	战斗中有40%的确率使混乱无效	–	落:メイルシュトロ–ム
歪んだ角	治愈	战斗中有40%的确率使石化无效	–	落:バフォメット(レザ–ドの塔)カプリコ–ンリ–ダ–(狭间の洞窟)
龙蛆	治愈	HIT+3%	–	落:ドラゴンゾンビ(奉龙殿)
セイバ–トゥ–ス	治愈	战斗中有40%的确率使麻痹无效	–	落:デスドッグ(ヴァルハラ宫殿)
ルビ–のミツバチ	治愈	HIT+3%	1000	店:港町ゾルデ
赤い花瓣	治愈	战斗中有40%的确率使毒无效	–	落:キングヴァ–ミン
巨大な奥齿	强化	最大HP+5%	–	落:暂无
レッドファング	强化	ATK+5%	–	落:レッドドラゴン(ヴァルハラ宫殿)
黑真珠	强化	HP+3%	–	落:ディスガストシエル
バラカ	强化	HP+3%	–	落:バリスティックライノ[足](王家の地下道)カプリコ–ン
坚牢骨	强化	战斗中有40%的确率使衰弱无效	–	落:カオスウ–ズ(ディパン地下)
マイトシンボル	强化	ATK+5%	–	落:ホ–リ–オ–ダ–(ディパン地下)
ポイズンシ–ド	弱体	战斗中有40%的确率使毒无效	–	落:トキシックフラワ–(苍枯の森)
ガスバレル	弱体	HIT+3%	–	落:暂无
ア–マ–ピアス	弱体	HIT+5%	–	落:暂无
贯通の刻印	弱体	HIT+5%	–	落:リザ–ドロ–ド(炭矿)ゴ–トマン(苍枯の森)サテュロス[右足](昏き妄执の馆)
アサルトミサイル	弱体	ATK+5%	–	落:ビ–ストフォ–ト(ディパン地下)カプリコ–ンリ–ダ–(狭间の洞窟)
虹色のうろこ	反抗	战斗中有40%的确率使诅咒无效	–	落:コズミックビジタ–(セラフィックゲ–ト2层)
スプリントカッパ–	反抗	雷属性的伤害减少3%	–	落:アイアンゴ–レム(奉龙殿)
真红のうろこ	反抗	RDM+3%	–	落:レッドリザ–ド
バンシ–スケイル	反抗	RDM+3%	–	落:グラトニ–バグ(ユグドラシル)
赤铜の镜	反抗	RST+3%	5000	店:クレルモンフェラン
银のコイン	炼成	有5%的概率吸收冰属性的伤害	–	落:コボルドウォリア–
クリムゾンワスプ	炼成	AVD+5%	–	落:ワラワラ
ミスリル矿	炼成	战斗中有40%的确率使以下异常状态无效毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、眩晕	–	落:コボルドウォ–リア–ガ–ディアンディ–ヴァ(ヴァルハラ宫殿)
ウロボロスシンボル	炼成	战斗中有40%的确率使以下异常状态无效毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、眩晕	–	宝:奉龙殿
ネジ巻き	创造	有5%的概率吸收雷属性的伤害	–	落:メカ二三等兵(セラフィックゲ–ト4层)
绯炎の尖晶石	炎	攻击时附加3%的炎属性伤害	–	落:暂无
ドラゴンルビ–	炎	HP+5%	–	落:レッドドラゴン(ヴァルハラ宫殿)
ファイアブレスコア	炎	攻击时附加3%的炎属性伤害	–	落:ヘルハウンド(スルス火山)
ヒ–トプレ–ト	炎	炎属性的伤害减少3%	–	落:デザ–トホ–ン(サ–マ砂漠)
レッドソウルフレイム	炎	炎属性的伤害减少3%	–	落:ファントムガ–ディアン
火炎矿石	炎	有3%的概率吸收炎属性的伤害	–	落:ヘルハウンド(スルス火山)
红莲のうろこ	炎	决之技的伤害+5%	–	落:暂无
怨念の块	炎	战斗中有40%的确率使诅咒无效	–	落:ジャイアントスケルトン[胸部](昏き妄执の馆)
赤冰珠	冰	攻击时附加3%的冰属性伤害	–	落:アイスデビル(スカビア溪谷)
アイスブレスコア	冰	MAG+3%	–	落:アイスデビル(スカビア溪谷)
虚无壳	冰	RST+5%	–	落:ビ–ストフォ–ト[尾](ディパン地下)
真红の软骨	冰	战斗中有40%的确率使冻结无效	–	落:コ–ラルグリ–ン(龙の墓场)
コアルビ–	冰	MAG+3%	–	落:レッドジュエル(スルス火山)
がいこつの杯	土	土属性的伤害减少3%	–	落:ジャイアントスケルトン[头](昏き妄执の馆)
炼赤矿	土	攻击时附加3%的土属性伤害	–	落:マスカリテイスト–カ–

名称	符文	效果	价格	主要入手方法
ハ－ムシ－ド	土	有5%的概率吸收土属性的伤害	–	落:ミメテイックフラワ－(精灵の森)
步行花のツル	土	土属性的伤害减少3%	–	落:ストロビラ
歪んだ前齿	土	攻击时附加5%的土属性伤害	–	落:カプリコ－ンリ－ダ－
龙赤胆	土	战斗中有40%的确率使毒无效	–	落:スカイリザ－ド(精灵の森)
尸龙骨	土	攻击时附加5%的土属性伤害	–	落:アビスドラゴン(ユグドラシル)
インセクトブレイダ－	土	攻击时附加3%的土属性伤害	–	落:グラトニ－バグ(ユグドラシル)
跳ね马の铜像	土	AVD+3%	1000	店:港町ゾルデ
赤雷の珠	雷	攻击时附加5%的雷属性伤害	–	落:シャ－マンチ－フ、ネクロマンサ－[衣](奉龙殿)
封雷の尾羽	雷	AVD+3%	–	落:サンダ－ホ－ク[尾](山岳遗迹)
エレキブレスコア	雷	战斗中有40%的确率使麻痹无效	–	落:エルブンホ－ク[尾](精灵の森)
罗针磷	雷	雷属性的伤害减少5%	–	落:ボルトドラゴン(森林遗迹)
稻妻石	雷	有5%的概率吸收雷属性的伤害	–	落:スケルタルア－ミ－
レッドホ－ン	圣	攻击时附加5%的圣属性伤害	–	落:レッドドラゴン(ヴァルハラ宫殿)
赤铜の圣印	圣	攻击时附加3%的圣属性伤害	–	落:スペクトラルナイト[腕](奉龙殿)
虹彩翼	圣	RST+5%	–	落:ドラゴンゾンビ[翼](奉龙殿)
黑い飞膜	暗	暗属性的伤害减少5%	–	落:エルダ－バット
シザ－ハンド	暗	HIT+3%	–	落:シャ－プシザ－(精灵の森)
暗のマント	暗	暗属性的伤害减少3%	–	落:シャ－マンチ－フネクロマンサ－[背中](奉龙殿)
暗の祭器	暗	暗属性的伤害减少5%	10000	行商人:アスガルド

绿符文

名称	符文	效果	价格	主要入手方法
バンカ－ホ－ン	穿孔	ATK+5%	–	落:フライングキラ－
ランサ－ニ－ドル	穿孔	决之技的伤害+5%	–	落:グラトニ－バグ(ユグドラシル)
テイルバンカ－	穿孔	决之技的伤害+5%	–	落:ホワイトドラゴン
坏れた枪	穿孔	HIT5%	–	落:スペクトラルナイト[武器](奉龙殿)
穿孔のくちばし	穿孔	ATK+5%	–	落:パラグリフォン(レザ－ド・ヴァレスの塔)
コボルトハンマ－	殴打	ATK+3%	–	落:コボルトウォ－リア－
トネリコの化石	殴打	战斗中有40%的确率使诅咒无效	–	落:ジャイアントトロル[右手](ユグドラシル)
坏れた锤	殴打	ATK+5%	–	落:アビシニアンデ－モン[武器](セラフィックゲ－ト)
破碎骨	殴打	战斗中有40%的确率使眩晕无效	–	落: 暂无
龙の翼骨	发挥	AVD+5%	–	落:レッドドラゴン(ヴァルハラ宫殿)
ジェットバレル	发挥	HIT+5%	–	落:ギガントマイマイ
カオスフォ－ス	发挥	MAG+5%	–	落:ストレイヤ－(ユグドラシル)
翡翠のうろこ	发挥	RDM+5%	–	落:ギカントドラゴン(レザ－ド・ヴァレスの塔)
强袭爪	发挥	决之技的伤害+5%	–	落:イディ－ジ－(ユグドラシル)
深绿の羽根	治愈	AVD+5%	–	落:パラグリフォン(レザ－ド・ヴァレスの塔)
ヴァンパイアハ－ト	治愈	最大HP+5%	–	落:エルダ－ヴァンパイア(レザ－ド・ヴァレスの塔)
翡翠胆	治愈	战斗中有40%的确率使石化无效	–	落:リザ－ドナイト
コアエメラルド	治愈	MAG+5%	–	落:グリ－ンジュエル(奉龙殿)
磷矿	治愈	最大HP+5%	–	落:エヴォルブ(スルス火山)
龙の掌	治愈	战斗中有40%的确率使以下异常状态无效毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、眩晕	–	落:レッドドラゴン(ヴァルハラ宫殿)
巨大な犬齿	强化	ATK+5%	2500	落:エルブンドッグ(精灵の森)、ジャイアントトロル(ユグドラシル)
巨兽の翼	强化	ATK+5%	–	落:パラグリフォン(レザ－ド・ヴァレスの塔)
极硬骨	强化	决之技的伤害+5%	–	落:アンクリアネス(レザ－ドの塔)メイルシュトロ－ム
战斧壳	强化	战斗中有40%的确率使衰弱无效	–	落: ギガントクロウ[尾](奉龙殿)
绿柱石の腕轮	强化	ATK+3%	2500	行商人:コリアンドル村
クラウン	弱体	圣属性的伤害减少5%	–	落:リザ－ドキング[头](精灵の森)
腐ったうろこ	弱体	战斗中有40%的确率使毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、眩晕无效	–	落:ドラゴンゾンビ[尾](奉龙殿)
深绿のうろこ	反抗	RDM+5%	–	落:リザ－ドキング(精灵の森)、ギガントドラゴン(レザ－ド・ヴァレスの塔)
ダマスカス矿	反抗	暗属性的伤害减少5%	–	落:ガ－ディアンディ－ヴァ(ヴァルハラ宫殿)アイアンゴ－レム(奉龙殿)
金のコイン	炼成	战斗中有40%的确率使麻痹无效	–	落:コボルトロ－ド(精灵の森)
旋风の纹章	炼成	HIT+5%	–	落:カプリコ－ンリ－ダ－
不灭银	炼成	圣属性的伤害减少5%	–	落:Emeth(レザ－ド・ヴァレスの塔)
绿の子猫	炼成	战斗中有40%的确率使毒无效	10000	行商人:アスガルド
红莲の吐息	创造	攻击时附加5%的炎属性伤害	–	落:角からの猎犬(セラフィックゲ－ト3层)
五色のうろこ	创造	战斗中有40%的确率使毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、眩晕无效	–	落:ティアマット[体](セラフィックゲ－ト4层)
翠炎の尖晶石	炎	攻击时附加5%的炎属性伤害	–	落:イ－ガネスチェイサ－[左前剑](狭间の洞窟)
フレイムブレスコア	炎	有5%的概率吸收炎属性的伤害	–	落:レッドドラゴン(ヴァルハラ宫殿)
绿炎矿石	炎	有5%的概率吸收炎属性的伤害	–	落:ワイルドリザ－ド(スルス火山)エヴォルブ[左手](スルス火山)
太阳の宝珠	炎	炎属性的伤害减少5%	–	落:カプリコ－ンカプリコ－ンリ－ダ－(狭间の洞窟)ネクロマンサ－[体](奉龙殿)
翠冰珠	冰	攻击时附加5%的冰属性伤害	–	落:ア－ス神族(近卫兵)イ－ガネスチェイサ－[左后剑](狭间の洞窟)
ソウルパ－ル	冰	有3%的概率吸收冰属性的伤害	–	落:プリズムジュエル
ユミルの泪	冰	有5%的概率吸收冰属性的伤害	–	落:アイストロル(スカビア溪谷)ディバインスレイブ[左上腕](ヴァルハラ宫殿)
黑いドクロ	土	土属性的伤害减少5%	–	落:ロットデ－モン(レザ－ド・ヴァレスの塔1层)
炼翠矿	土	攻击时附加5%的土属性伤害	–	落:イ－ガネスチェイサ－[右后剑](狭间の洞窟)
ハ－ムブレスコア	土	有5%的概率吸收土属性的伤害	–	落:デスドッグ(ヴァルハラ宫殿)
グリ－ンバブルコア	土	有5%的概率吸收土属性的伤害	–	落:フライングキラ－(王家の地下道)
崩虚珠	土	土属性的伤害减少5%	–	落:ライフスティ－ラ－(精灵の森)
死者の宝珠	土	战斗中有40%的确率使即死无效	–	落:グレ－タ－デ－モン(昏き妄执の馆)
愚者の宝珠	土	有5%的概率吸收土属性的伤害	–	落:恶魔44式(レザ－ドヴァレスの塔)
ディ－プドゥ－ム	土	攻击时附加5%的土属性伤害	–	落:ロットデ－モン[身体](レザ－ド・ヴァレスの塔1层)ディバインスレイブ[左下腕](ヴァルハラ宫殿)
翠雷の珠	雷	攻击时附加5%的雷属性伤害	–	落:イ－ガネスチェイサ－[右前剑](狭间の洞窟)
封岚の尾羽	雷	AVD+5%	–	落:エルブンホ－ク[尾](精灵の森)フレスベルグ(ユグドラシル)
稻妻のコイン	雷	有5%的概率吸收雷属性的伤害	–	落:ライトニングコボルト(セラフィックゲ－ト4层)
ボルトブレスコア	雷	攻击时附加5%的雷属性伤害	–	落: フレスベルグ(ユグドラシル)
ト－ルレイジ	雷	有5%的概率吸收雷属性的伤害	–	落: バフォメット(レザ－ドの塔)ネクロマンサ－(奉龙殿)
スプリントセル	雷	雷属性的伤害减少5%	–	落: スペクトラルナイト(奉龙殿)
エメラルドハ－トコア	圣	战斗中有40%的确率使毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、眩晕无效	–	落:ロ－バ－(ユグドラシル)
オリハルコン	圣	攻击时附加5%的圣属性伤害	–	落:ガ－ディアンディ－ヴァ(ヴァルハラ宫殿)
ダ－クアミュレット	暗	攻击时附加5%的暗属性伤害	–	落:アンデットマスタ－(レザ－ド・ヴァレスの塔1层人型的敌人)
暗の神器	暗	暗属性的伤害减少5%	–	落:ディバインスレイブ
シャ－プシザ－ハ－ト	暗	战斗中有40%的确率使即死无效	–	落:シャ－プシザ－(精灵の森)
ブラックブレスコア	暗	攻击时附加5%的暗属性伤害	–	落:ロットデ－モン(レザ－ド・ヴァレスの塔1层)ヒドラ(森林遗迹)
ダ－クマタ－	暗	攻击时附加5%的暗属性伤害	–	落:ソウルサモナ－

无色符文

名称	效果	价格	主要入手方法
トライエンブレム	AVD+30%、RDM+50%、RST+30%、炎耐性+90%	–	集齐五段诗文
ポイズンチェック	毒无效化、土耐性+30%	1500	店:港町ゾルデ
ウィ－クチェック	衰弱无效化	5000	店:クレルモンフエラン
コンフュ－ズチェック	混乱无效化、圣耐性+30%	3000	店:ヴィルノア
サイレンスチェック	沉默无效化、圣耐性+30%	5000	店:クレルモンフエラン
フリ－ズチェック	冻结无效化	3000	店:ヴィルノア

名称	效果	价格	主要入手方法
パラライチェック	麻痹无效化、雷耐性+30%	2500	行商人:コリアンドル村
スト－ンチェック	石化无效化	5000	店:クレルモンフェラン
スタンチェック	眩晕无效化、炎耐性+30%	1500	店:港町ゾルデ
カ－スチェック	诅咒无效化、暗耐性+30%	4000	行商人:コリアンドル村
战乙女のペンダント	男性专用	300000	行商人:コリアンドル村
パワ－バングル	ATK+30%	–	宝:奉龙殿
マジックバングル	MAG+30%	–	宝:ヴァルハラ宫殿
漆黑の结晶	异常状态中全能力上升、暗耐性+5%	–	落:ジャイアントスケルトン[体](昏き妄执の馆)
龙のうろこ	中毒时MAG和会心率上升、RDM+3	–	落:ドラゴン(昏き妄执の馆)
ジャンクシ－ルド	防御率上升	–	落:バリスティックライノ[盾](王家の地下道)
するどい矛先	会心率上升(重复装备效果叠加)	–	落:リビングア－マ－[武器](キセナ草原)
こうもり伞	暗耐性+30%、战斗中HP的所有位数数字都相同的时候会发生幸运的事情。数字越大效果越强。	–	落:アンブレラ(セラフィックゲ－ト4层)
大ワシの心脏	ATK+15%(重复装备效果不叠加)	–	落:ジャイアントホ－ク[身体](山岳遗迹)オウルベア[身体](山岳遗迹)
风切羽	决之技的伤害+20%	–	落:エルブンホ－ク（精灵の森）
兽の牙	HIT+15%	–	落:ダイアウルフ(丧失の森)
兽の毛皮	冰耐性+10%	–	落:ヴァンパイアバット(森林遗迹)
コボルトランサ－	一定缺率崩坏防御(重复装备效果不叠加)	–	落:コボルトナイト[武器]
巨兽の手羽	一定确率使敌人眩晕	–	落:グリフォン
纯白の饰り羽	战斗中中毒时MAG和会心率上升、AVD+10%	–	落:グリフォン、ヘルダイバ－(セラフィックゲ－ト4层)
くちばし	极低概率即死	–	落:オウルベア
金刚石	使通常攻击Miss，会心和一些特殊攻击将会命中	–	落:暂无
白い花瓣	一定概率使敌人中毒	–	落:サンドフラワ－(サ－マ砂漠)
步行花の根	一定概率使敌人衰弱、毒耐性+30%	–	落:マンイ－タ－
植物の种	恢复因中毒所造成的伤害(只限战斗中)	–	落:マンイ－タ－
假面の欠片	一定确率使魔法无效	–	落:ネクロマンサ－[头](奉龙殿)
ボ－ンマスク	衰弱时ATK大幅上升，会心率上升，MAG和RST10%	–	落:ストレイヤ－(ユグドラシル)
ボ－ンレリ－フ	一定确率使敌人衰弱、诅咒耐性+30%	–	落:アンデットマスタ－
不死者の书	一定确率恢复对敌人所造成的伤害	–	落:ストレイヤ－(ユグドラシル)
ゴ－レムハ－ト	自己濒死状态时为全员附加ファ－ストエイド这一技能（对自身无效）	–	落:アイアンゴ－レム[体](ユグドラシル)
Emethの刻印	一定确率使敌人即死、即死耐性100%	–	落:Emeth(レザ－ドヴァレスの塔)
首のない人形	一定确率使敌人混乱、暗耐性+20%	–	落:暂无
魔镜の欠片	一定确率反射魔法	–	落:ファントムボ－ダ－、スペクトラルナイト(奉龙殿)
イビルミラ－	一定确率使敌人沉默	–	落:ホ－リ－オ－ダ－(ディパン地下)
ディアブロホ－ン	一定确率使敌人石化	–	落:恶魔44式(レザ－ド・ヴァレスの塔)
暗黑の翼	自己濒死状态时为全员附加ファ－ストエイド这一技能(对自身无效)、暗耐性+30%、诅咒耐性100%	–	落:恶魔44式（レザ－ド・ヴァレスの塔）
ヴァンパイアファング	HP恢复对敌人造成伤害的一部分	–	落:ヴァンパイア(森林遗迹)
吸血牙	一定确率恢复对敌人所造成的伤害	–	落:エルダ－ヴァンパイア(レザ－ド・ヴァレスの塔)
ヴァンパイアクロ－	给敌人的伤害上升，但是每次攻击都要消耗HP的5%	–	落:ヴァンパイアロ－ド
シャ－プシザ－の翼	一定确率使敌人石化	–	落:シャ－プシザ－（精灵の森）
黄水晶	自己濒死状态时为全员附加ファ－ストエイド这一技能（对自身无效）、RST+10%	–	落:暂无
バラの刻印	一定确率使敌人麻痹	–	落:シャ－プシザ－（精灵の森）
大ばさみ	一定概率使敌人眩晕	–	落:シャ－プシザ－（精灵の森）
断岩夹	决之技的伤害随HP的减少而增加	–	落:ギガントクロウ[ハサミ](奉龙殿)
ア－マ－テイル	RDM+15%、RST+5%	–	落:サテュロス[尾](昏き妄执の馆)
蛇腹の装甲	一定确率使魔法伤害无效，眩晕耐性+30%	–	落:デザ－トホ－ン(サ－マ砂漠)
虚ろの壳	沉默时ATK和会心率上升，石化耐性+30%	–	落:バリスティックライノ[尾](王家の地下道)
らせんの矢じり	HIT15%	–	落:バリスティックライノ[刃](王家の地下道)
ハ－トコア	最大HP+10%、毒和衰弱耐性+30%	–	落:トロル
テンタクルス	战斗中HIT加倍，混乱耐性+30%	–	落:カオスウ－ズ(ディパン地下)

名称	效果	价格	主要入手方法
恶魔の犬齿	MAG+15%	–	落:トラッシュデ－モン(昏き妄执の馆)ライフスティ－ラ－(狭间の洞窟)
ドレインウィング	一定确率恢复对敌人所造成的伤害	–	落:アイスデビル[羽](スカビア溪谷)
スティ－ルウイング	HP恢复对敌人造成伤害的5%	–	落:プリンスオブヘル、ライフスティ－ラ－(狭间の洞窟)
トリックスタ－の刻印	战斗中恢复物品和魔法全体化(恢复量只有1/4)全属性耐性-20%	–	落:ライフスティ－ラ－(狭间の洞窟)落:アビシニアンデ－モン(セラフィックゲ－ト)
レギオン	一定确率使敌人麻痹、土耐性+30%	–	落:ミラ－ジュワスプ(炭矿)
王虫の羽	自己濒死状态时为全员附加ファ－ストエイド这一技能(对自身无效)	–	落:虫王（セラフィックゲ－ト3层）
シエルシエ－ド	一定确率使魔法无效，RDM和RST+10%	–	落:サテュロス(昏き妄执の馆)
プロテクトシエ－ド	沉默时ATK和会心率上升、RDM+5%，RST+5%	–	落:カプリコ－ン
飞龙の风切骨	会心率上升(重复装备效果叠加)	–	落:アッパ－リザ－ド(山岳遗迹)
必中の刻印	会心的威力变为两倍。但是没能打到敌人时自己也将受到同样的伤害。	–	落:カプリコ－ン
真龙胆	战斗中恢复物品和魔法全体化（恢复量只有1/4）	–	落:コズミックビジタ－(セラフィックゲ－ト2层)
ブリリアントピ－スメ－カ－	战斗中能力会随着HP的减少而增加	–	落:袋ミミック[杖](山岳遗迹)
ジエントルカ－ド	单体恢复全体化，但是效果变为1/4。全状态耐性+30%	–	落:ジエントルメン
アダマンタイト	自己HP满值时给对方的伤害增大圣耐性+30%	–	落:デスドッグ(ヴァルハラ宫殿)ガ－ディアンディ－ヴァ(ヴァルハラ宫殿)アイアンゴ－レム(奉龙殿)
龙のドクロ	会心的威力变为两倍。但是没能打到敌人时自己也将受到同样的伤害。土耐性30%	–	落:ドラゴンゾンビ(奉龙殿)
白银蝇	一定确率使敌人麻痹、暗耐性+20%、石化耐性+80%	–	落:ドラゴンゾンビ[足](奉龙殿)
ヒ－ルリング	受到伤害时有一定确率恢复受到伤害的一半。圣耐性+15%	30000	店:ヴィルノア
妖精の小箱	恢复异常状态的时间减半	–	落:リザ－ドロ－ド(炭矿)
音叉羽	一定确率使敌人混乱、混乱耐性+70%	–	落:グラトニ－バグ[羽](ユグドラシル)
レイフォ－ス	一定几率崩坏防御（装备多个效果无叠加）	–	落:クラスティゴ－レム(山岳遗迹)
视玉	AVD+20%	–	落:リビングア－マ－(キセナ草原)
ブラッディクロス	给敌人的伤害上升，但是每次攻击都要消耗HP的5%。ATK +5	–	落:マスカリティスト－カ－(奉龙殿)
魔眼のピアス	回避时有一定确率进行反击、HIT+50	–	宝:アウドゥ－ラ水上神殿落:イ－ガネスチェイサ－（狭间の洞窟）
钢の蹄铁	一定确率使敌人眩晕、ATK+5%、HIT+10%	–	落:カプリコ－ンリ－ダ－(狭间の洞窟)
黑曜の爪	ATK会随着攻击Miss数增高（攻击结束后还原）	–	落:ウインタ－ウルフ[足](スカビア溪谷)ドラゴンゾンビ[足](奉龙殿)
ドラゴンリブ	战斗中能力会随着HP的减少而增加。ATK+10%	–	落:ドラゴンゾンビ(奉龙殿)
飞燕磷	战斗中HIT2倍、ATK3	–	落:ワイルドリザ－ド(スルス火山)
ホ－ミングスケイル	决之技伤害+20%	–	落:ギカンドドラゴン(レザ－ドの塔)
ギブリスケイル	使通常攻击Miss，会心和一些特殊攻击将会命中	–	落:ドラゴンバット[翼](奉龙殿)
ブラッドジュエリ－	会心率会随着攻击Miss数增高(攻击结束后还原)、衰弱耐性+50%	–	落:ジャイアントトロル(ユグドラシル)
萤火	战斗中HP的所有位数数字都相同的时候会发生幸运的事情。数字越大效果越强。	–	落:ファントムフレイム（セラフィックゲ－ト1层）
恶魔の右腕	一定确率使敌人进入毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、眩晕状态中的某一个	–	落:恶魔44式(レザ－ドヴァレスの塔)ロットデ－モン[右手](レザ－ドの塔)
恶魔の左腕	一定确率使敌人即死	–	落:ロットデ－モン[左手](レザ－ドの塔)
恶魔のひづめ	一定确率使敌人沉默、沈　耐性60%	–	落:バフォメット（レザ－ド・ヴァレスの塔）
クラ－ケンファング	一定确率使敌人冻结	–	落:クラ－ケン
メタボライザ－	受到伤害时有一定确率恢复受到伤害的一半	–	落:デンデンキング
ム－ンパ－ル	自己濒死状态时为全员附加ファ－ストエイド这一技能(对自身无效)、MAG+30%	–	落:エスカルゴ－ネ（セラフィックゲ－ト4层）
シルフィ－ドアロ－トップ	一定确率将敌人传送到战场之外	–	落:バフォメット(レザ－ド・ヴァレスの塔)
しっぽホルダ－	会心率上升(重复装备效果叠加)	–	落:コボルトナイト[尾]
空の小箱	沉默时ATK和会心率上升	–	落:リザ－ドマン(水上神殿)
火ネズミの毛皮	RST+20%、火耐性+10%		落:ファイアバット(スルス火山）エルダ－バット
湖面の镜	一定确率使敌人石化、石化耐性+50%	–	落:マジックミラ－

名称	效果	价格	主要入手方法
フェイタルシード	衰弱时ATK大幅上升、会心率上升 毒无效	–	落:ミメティックフラワー(精灵の森)
ちいさな花	最大HP+10%	10	店:ヴィルノア花屋(Ch3)
リリィ	最大HP+10%	10	店:ヴィルノア花屋(Ch4)
スズラン	最大HP+10%	10	店:ヴィルノア花屋(Ch5)
グラジオラス	最大HP+10%	10	店:ヴィルノア花屋(Ch6)
インセンス	对恶魔系敌人大伤害		落:Dクレイマン（セラフィックゲート2层）
アフロヘッド	即死耐性100%、战斗中HP的所有位数数字都相同的时候会发生幸运的事情。数字越大效果越强。	–	落:ライトニングコボルト(セラフィックゲート4层)
贤者の石の破片	MAG+100 一定确率将敌人传送到战场之外		レザード离队时LV40以上
ホムンクルスの种	全属性耐性+20%		レザード离队时LV45以上
狩られたネズミ	猫の指轮の材料	–	给港町ゾルデ的猫海鲜肉
尻尾の切れたトカゲ	猫の指轮の材料	–	给港町ゾルデ的猫海鲜肉
不幸な青い鸟	猫の指轮の材料	–	给港町ゾルデ的猫海鲜肉
ねこのふん	猫の指轮の材料	–	给港町ゾルデ的猫海鲜肉
しゃぶった骨	犬の指轮的材料	–	给ヴィルノア的狗骨付き肉
かじった靴	犬の指轮的材料	–	给ヴィルノア的狗骨付き肉
ぼろぼろの布	犬の指轮的材料	–	给ヴィルノア的狗骨付き肉
いぬのふん	犬の指轮的材料	–	给ヴィルノア的狗骨付き肉
ひよこのえさ	鸟の指轮的材料	–	给コリアンドル村的鸡骨クズ
野菜くず	鸟の指轮的材料	–	给コリアンドル村的鸡骨クズ
とりのふん	鸟の指轮的材料	–	给コリアンドル村的鸡骨クズ
贝壳入りのえさ	鸟の指轮的材料	–	给コリアンドル村的鸡骨クズ
猫の指轮	一定确率使敌人进入眩晕状态	1	作:港町ゾルデ
犬の指轮	战斗中决之技的威力会随着HP的减少而增加	1	作:クレルモンフェラン
鸟の指轮	战斗中HIT2倍	1	作:コリアンドル村，カルスタッド，C4ディパン城内の行商人
ソロモンの指轮	战斗中HP的所有位数数字都相同的时候会发生幸运的事情。数字越大效果越强。	900000	作:アスカルド行商人
レナス人形・メタリック	会心率会随着攻击Miss数增高（攻击结束后还原）	–	落:フラレストーカー(セラフィックゲート3层)
レナス人形・クリスタル	会心率会随着攻击Miss数增高（攻击结束后还原）	–	落:フラレストーカー(セラフィックゲート3层)

名称	效果	价格	主要入手方法
レナス人形・アンバー	会心率会随着攻击Miss数增高（攻击结束后还原）	–	落:フラレストーカー(セラフィックゲート3层)
レナス人形・フルカラー	会心率会随着攻击Miss数增高（攻击结束后还原）	–	落:フラレストーカー(セラフィックゲート3层)
両面テープの欠片	自己濒死状态时为全员附加ファーストエイド这一技能（对自身无效）	–	落:犬ルーファス
英知のゾラ	会心的威力变为两倍。但是没能打到敌人时自己也将受到同样的伤害	–	暂无
クンクニル	一定几率崩坏防御（装备多个效果无叠加）	–	落:犬オーディン[武器]
クリスタルボール	一定几率反射魔法	–	暂无
ダイキャストランス	会心率会随着攻击Miss数增高（攻击结束后还原）	–	落:犬アーリィ[武器]
ちいさな虫	HP回复给予敌人伤害的5%	–	隐藏迷宫里的犬小屋全部破坏
ハムスター	毒、冻结、麻痹、石化、眩晕、衰弱耐性+100%战斗中HP的所有位数数字都相同的时候会发生幸运的事情	–	小动物击破

3A公司的作品除了高自由度的战斗以外还一向以系统复杂隐藏要素多而著称，上期的攻略虽然完成了主线部分，但是却留下了很多疑问，这次主要补完了隐藏迷宫内容的同时，还给出了全部武器防具饰品的列表，希望能为广大玩家提供一定的帮助。

针对隐藏迷宫中利用光子入手一些道具和封印石的动作部分用语言来进行描述过于困难这一点，这次的补充攻略特别结合了《电击收藏》使用影像来进行说明，在这里要说的是录像里提供的方法并不是唯一也不是最好的方法，仅仅是给玩家提供一个提示，一种思路，而且要注意的是很多时候运气也是一个很重要的因素，不轻易放弃，多多尝试是很重要的一点。

本次《北欧战神传 2 希尔梅莉亚》的道具系统之庞大更是远超一代，仅在道具入手这一问题上怪物多个部位都能被破坏这一系统的出现就使得很多道具入手方法的确认上产生了很大的难度，而从上表各位玩家也可以看出本作的饰品系统极其复杂，除了影响技能修得且有组合能力加成的有色饰品，拥有各种特色效果的无色饰品占了绝大多数，其数量更是多到令人咋舌，且多数强力道具都是出现在隐藏迷宫中，且和一些隐藏要素也有关系，无形中也给确认和统计增加了难度。

另外还有通过喂三种动物得到的所罗门指环的隐藏用途以及多周目后又会有新的隐藏要素加入等说法截止到现在也还无法得到一个明确的解释。限于时间问题，这篇攻略补完依然难免有疏漏之处，这点还请广大读者见谅。 □文责/龙马



移动用户拨打
12590803005
联通用户拨打
101590951175
即可参加闯关夺宝!

★玩家只需回答正确主持人提出的15道TVGAME问答题就可获得XBOX360一台。
★只要参与就有机会获得指定的正版游戏软件一套。
★每天前10名参加答题的玩家将获得免费手机铃声。

短信答题闯关
移动用户编辑短信
290 到 9500882
参加短信答题夺宝!

★只需回答正确15道问题，同样可以获得XBOX360游戏主机一台。

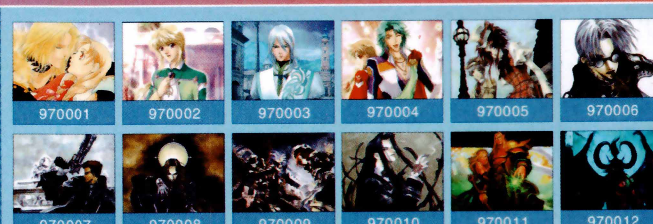
游戏铃声下载

900001	魂斗罗	900020	天空之城
900002	Z高达	900021	幽游白书
900003	W高达	900022	龙猫
900004	铁臂阿童木	900023	犬夜叉
900005	千与千寻	900024	死神
900006	花仙子	900025	樱花大战
900007	勇者王	900026	时空之轮
900008	反恐精英	900027	高达SEED
900009	最终幻想	900028	WILD ARMS
900010	勇者斗恶龙	900029	火影忍者
900011	超级玛丽	900030	007黄金眼
900012	樱桃小丸子	900031	海贼王
900013	聪明的一休	900032	火焰之纹章
900014	机器猫	900033	谍中谍
900015	恶魔城	900034	福音战士EVA
900016	太空堡垒	900035	黑客帝国
900017	浪客剑心	900036	星球大战
900018	名侦探柯南	900037	重装机兵
900019	猫眼		



点播方法
游戏铃声下载发送编码到9500580即可下载。（每条2元）

图铃点播专区



点播方法 发送图片编码到 9500580 即可获得您想要的图片。（每条2元）

发送C到 950003911 定制最新动漫铃声。



——透视幻想的背后

FF12极秘设定资料最后揭载，一百八十枚情报大放送。

●54个你所不知道的小秘密；●80个稀有怪物出现地点及条件确定版，能力数值&特有技能全揭载；●13大召唤兽详细数据图表，揭示其后台预设行动AI；●挑战完美！低几率稀有物品所在宝箱全攻略，物品入手确率精准详尽，为你的刷宝之旅注入更多的信心，友情提示：开箱子时戴钻石腕轮未必是最好的选择！●不可错过！只有一次的机会，不会再出现的宝箱，为了里面的珍贵装备拼上你所有的运气吧，我们将告诉你哪些是游戏中不可错过之物；●看似简单的连锁，其背后有着复杂的设定，如何才能让自己的Chain最有效率？●交易品的节约法则，全交易品出现条件最终官方确定版……如此多的精彩，尽在最终幻想12最终研究！

□文/唯夜、猴子

FINAL FANTASY XII



情报 001-054 FF12的54个小秘密

FF12是一部充满了隐藏要素的游戏，经过一番周密的调查研究，这些秘密终于相继浮出水面。下面出现的54个秘密，只是众多秘密中的一部分而已。

001.坏灭的王都ラバナスタ

经过ナブレウス湿原，经过石门到达死都ナブディス，到达光满ちる回廊的时候，通常是巴修在那里向大家介绍王都毁灭的情况，并且要求大家先回去。但是如果在这之前先打倒维尔卡审判官（在圣都），然后准备前往帝都的时候来到这里，芙兰就会提出方向不对应该返回。如果此前已经去过帝都，那么阿西亚就会在这里抒发自己的感想，并且和芙兰对话。引出和“复仇”有关的话题。

002.从警戒强化的东门前往市街地

在游戏序盘的时候，瓦恩接受第一个讨伐任务，去沙漠中讨伐はぐれトマト，在出城之后就不能回到城内。实际上也想回去也并不难，只要和队伍最后面的士兵对话，当他问你是不是要进城，然后要你去排队的时候，选择“并ぶ”，然后在对尾等候就可以按顺序进去了。此外，如果来到城门的时候没有人排队的话，和士兵对话后就可以直接进去。

003.关于ラバナスタ王宫的地图

在王宫逃出那段，如果没有拿到地图的话，那么一直等到拿到契约之剑的时候，再去往帝都アルケイディス旧市街，就可以从地图商人那里买到，但是价格居然要10万ギル。由于这张地图没什么实用性，所以除非有强烈收藏欲望的人才值得买。

004.工会本部的性感门卫

在王都ラバナスタ有一位维埃拉族的女子卡特丽努（カトリーヌ），她为了寻找来到王都的姐姐才从村中来到这里。和她对话之后可以用回答来解决她的烦恼。前后一共四次，每当剧情发展一段之后她就会提出新的问题。回答分别是：

第一次:「未熟」→「仕方ない」

第二次:「考えが甘い」→「仕方ない」

第三次:「努力次第」→「姉が知らない」→「无理！」

第四次:「そう思う」→「そうだろう」

之后她就会去往工会。以后可以在那里的门口遇见她。这段剧情至少要到打倒维尔卡审判官之后才能看到。

005.招募空贼童子军

完成讨伐任务No.3（レイス）之后，来到ラバナスタ・ダウンタウン的民家，可以找到笑い屋シーク的儿子ディク。但是在去过ドラクロア研究所之后，再收集齐三个メダル的碎片，在ダラン的家把这些岁片交给他之后再回到这里，就可以发生孩子们在民家中集合，成立空贼预备团“ヴァンネロ”的事件。



006.关于未完成的地图

在没有向地图商人购买之前，只能通过探路的方式来完成地图。但是在接受讨伐任务的时候，如果任务委托人出现在你没有到达的地方，那么即使没有去过那里或者购买地图，也可以知道那里的情况。

007.东ダルマスカ沙漠中的营地

在东ダルマスカ沙漠里有一座可供人们临时居住的营地。在故事推进的过程中，主人公会遇到不同的人。

时间	遇到的人
接受讨伐**はぐれトマト**的任务之后	乘陆行鸟出行的一家三口
从恩多尔侯爵府邸逃出后	邦卡族和锡克族的商人
得到晓**の**断片之后	来自帝国的家族
打倒审判官维尔卡之后	3名莫古利族
能够自由使用自己的飞空艇之后	两名维埃拉族

008.向ダラン爷爷请教的冒险提示

在ラバナスタ・ダウンタウン居住的ダラン爷爷，会在冒险的过程中向大家提供各种帮助和建议。在不同的时期去找他，可以得到不同的信息：

时间	得到的建议
新执政官就任典礼结束后	前往游牧民村落的方法
太阳石入手之后	潜入ラバナスタ王宫的方法
从バルハイム地下道脱出之后	关于ダルマスカの剑
将ダルマスカの剑送出之后	バルフレア所在地
在砂海亭和バルフレア见面后	前往ルース魔石矿的方法
从战舰リヴァイアサン脱出之后	救助パンネロ的事情
得到晓の断片之后	去往ガリフ之地的方法
ラーサー加入队伍之后	关于神都ブルオミシェイス的事情
到达神都ブルオミシェイス之后	对于ヴァン的助言
打倒审判官ベルガ之后	去往帝都アルケディス的方法
前往ドラクロア研究所之后	去往古代都市ギルヴェガン的方法

009.只花1ギル就可以得到的情报

在王都ラバナスタ市街地东部的一名はたらく少年，和他对话，只要支付他1ギル，就可以从他那里打听到一些关于王都历史的情报。随着故事的推进，得到的情报也会不同。

010.救出パンネロ之后向ミゲロ通报

在战舰リヴァイアサン上救出パンネロ之后，回到王都ラバナスタ的商店，可以向ミゲロ报个平安，他将会很高兴。但是如果在脱出战舰之后一直不回去，直到拿到晓の断片后才去找他，他就会因为长时间的担心而变得焦虑，台词也会改变。

011.满身创痍的战士长スピネル

在オスモーネ平原的ハウロ绿地之后，会发现一名ガリフ族战士在和怪物战斗，可以帮助他把怪物干掉，也可以无视之，任其被怪物虐到战斗不能。等到ガリフ族村落的时候才会知道刚才那个人就是ガリフ族的战士长。如果他在刚才被怪物打倒的话，说话的台词就会改变，语气也将变得上气不接下气。

12不要拒绝战士长的好意

到达ガリフ村落之后，主人公一行



将前往神都ブルオミシェイス。这时战士长スピネル会关照出租陆行鸟的商人，让他们提供一只免费的鸟。如果与商人对话的话就可以免费骑乘陆行鸟一次。如果你拒绝乘坐的话，再回到这里的时候和看门的战士对话，战士会责备你不理解战士长的好心。

013.只认フェザー不认人的司机

在帝都アルケディス收集了9枚ホワイトリーフ之后，才可以得到乘出租车前往ゼノーブル区。但是如果继续在这里收集，直到得到ブラックフェザー的时候，再去找出租车司机的话，他会对你手中的フェザー感到惊异，并且用更殷勤的话语请你乘坐出租车，果然是个势力的家伙。不过你对他说话的口气也会变得更加傲慢，这也算是对辛勤收集フェザー的报偿吧。

014.在帝都贵族区使用テレポストーン的结果

如果在帝都上层社会居住的地方使用テレポストーン将自己传送到别的地方，那么会有一个骄傲贵族小孩（プライドだけの子）嘲笑你，说你使用如此低俗的交通方式，根本不是政民级的贵族。（贵族都是坐车的，以显示他们的气派）

015.飞空艇定期航班的乘客

如果在各地乘坐“ゆったり飞空艇”的话，就可以在飞行过程中购物（其中可以买到珍贵的テレポストーン），以及和众多乘客对话。而一些乘客是定期乘坐航班的，所以他（她）们会按照一定的规律出现。

016.倾听旅行者一家的会话

在完成讨伐任务No. 24（デスゲイス）之后，再和这个任务的委托人对话，他们会告诉你一些旅行的见闻和自己身上发生的事情。随着故事的发展，对话的内容相应会改变。总之要在脱出バルハイム地下道、得到晓の断片、打倒审判官ベルガ之后去找找他们，出现的地点经常在各地的飞空艇港口一带。

017.遭遇デスゲイス时的对话

在乘坐飞空艇来往于各地的时候，可能会遇到怪物デスゲイス。这个时候不要急着去讨伐，在飞空艇上和乘客们对话，就会发现他们的台词有相当多的改变，大家都为突然出现的灾难而惊慌不已。（废话，台词要是不变那才不正常……）

018.根据领队台词发生变化的人物

在游戏中，一些散落在不同地方的人见到主人公一行的时候，他们会根据领队人的不同而说出不同的台词。这些人主要分布在以下地方：

ガラムサイズ水路东侧辅助阶段：息绝えた士兵

ギーサー草原幼き水晶のほこり：旅のヴィエラ

ヘネ魔石矿坑口分岐点A：伤ついた帝国兵

フォーン海岸ラバの小路：旅のヴィエラ

因为有的角色对话一次之后就断了气，所以要LOAD之后才能看到另外一种对话。

19召唤兽的麻烦

在使用召唤兽的情况下，将不能使用飞空艇、陆行鸟等交通工具。如果在召唤状态下前往飞空艇港口或者陆行鸟出租中心的时候，服务人员会向你说出与平时不同的台词。（顺便说一句，召唤兽不能乘坐飞空艇并不是因为乘客的

意见，而是在召唤状态下的人可能会干扰到飞空艇上的仪表和机器。难道说在召唤的时候也会出现电磁波？）

020.雷克斯的行动与空贼之家

许多玩家以为空贼之家是在瓦恩为主角的故事正篇开始后才能够收集的，实际上在以雷克斯为主角的序篇就已经可以积累，等瓦恩得到工会报告的时候，空贼之家的信息就可以看见了。

在雷克斯篇可以满足的条件：

出现条件	出现角色
获得100000ギル以上的金钱	パンネロ
物理攻击300回以上	バルフレア
使用魔法200回以上	フラン
打倒敌人500个以上	バッシュ
连续Chain50回以上	モンブラン

021.移动距离和步数的关系

游戏中有一个移动距离（步数）的计算。无论在什么时候，移动的时间越长，步数也就越多。实际上，在街道上撞到其他人，或者跑到墙壁等不能通过的地方之后，只要保持跑步的状态，步数就会增加。甚至在战斗的时候被敌人打飞，步数也会增加。所以如果想取得更多步数的话，只要找个墙角，把手柄放在固定的地方，拿一个重物压住左摇杆，让主角一直贴着墙在那里原地跑步就OK了。虽然看起来很愚蠢，但是却很方便。

022.巴修的装备与能力变化

在バルハイム地下倒逃脱过程中，巴修会和队伍一起行动。在得到剑和铠甲之后，他会更换装备，攻击力和防御力因而加强。但是如果当时主人公一行能力较低的话，他的HP和MP在换装之后将平均到和大家差不多的水平，所以有时候会出现换装完毕后最大HP与MP下降的怪现象。

023.关于世界地图上表示的图标的颜色

仔细观察世界地图的话，会发现无论村镇城市还是其他什么地方，其图标上有一定的颜色。或者蓝或者绿或者都有，也有的没有颜色。其实这是表示这些地方交通工具的符号。有蓝色标记的地方可以用水晶传送，有绿色标记的地方可以利用飞空艇进行移动。两者都有的地方自然就是重要的交通枢纽啦！

024.并存的异常状态

打开ステータス状态菜单的时候，可以查看现在角色身上发生的各种状态。那么最多可以有多少个呢？经过统计，最后可以同时存在的状态一共有27个。除了不明、战斗不能、石化、おとり、ストップ、濒死、ウイルス之外，其他所有异常状态都有可能同时发生。

025.只有1人的冒险队伍

在队伍成员超过3人的时候，可以调整队伍的人员。在以下情况时，保持1个人的队伍比较好。

使用回复等魔法时：如果此时队伍里只有一人，那么系统会根据按照全员的范围给你增加HP，例如在一个人的队伍里使用ケアルガ，全员体力都会回复。

遇到不能躲避的陷阱时：在狭窄的空间遇到陷阱的话，是无法回避的。这时候需要将队伍调成一人，这样可以将陷阱带来的损失降到最低。

遭受敌人范围攻击时：有的敌人掌握有多项大范围攻击能力，经常给我方全员带来毁灭性的打击。

有的攻击虽然不是致命的，但是也会造成很多麻烦的后果。遇到这种情况，在它发动属性攻击之前，只要把队伍的成员调成1个人，就可以将损失降低到最小的程度，和陷阱的道理一样。

026.关于敌人掉落道具的数量

敌人被消灭之后掉落道具，在一定时间内不会消失。但是，如果在敌人特别密集的地区，连续消灭敌人掉落道具在10个以上的时候，当第11个道具出现时，最初掉落的道具就会消失。因为主机机能的限制，同屏幕最多显示的道具只有10个。所以在掉下道具的时候就要赶快取得。

027.宝箱前的陷阱

有的时候，宝箱和陷阱是同时出现的。如何才能在不触发陷阱的情况下取得宝物呢？首先可以装备钢铁の膝当，这样就可以在浮空的状态下接近宝箱，从而可以取得宝物而不触发陷阱。或者慢慢接近宝箱，注意千万不要踏上陷阱。当角色头上出现“！！”的时候按○键，就可以“隔空取物”，在一定距离之外拿到宝箱里的东西。（特异功能？）

028.目标名称颜色的表示

在战斗中，如果我方角色拥有ライブラ能力，就可以看透敌人的情况。根据敌人能力的由强到弱，敌人的名字会显示出蓝、黄、红等不同颜色。但是当遇到讨伐任务的敌人时，这些强敌的名字显示为白色。就是“无法认定敌人能力”的意思。

029.关于NPC成员的情报

在战斗时，除了我方的三人队伍之外，有时候会有根据剧情出现的第四角色加入，有游戏中特定的角色，也有讨伐任务中和你并肩作战的战士。这些人是不能控制的，而且他们的能力值也不像我方成员一般详细。但是在Level、HP和弱点方面还是有比较明显的差距的。下面就是NPC角色可以查看的内容：

姓名	通常状态			ライブラ状态		
	Level	HP	弱点	Level	HP	弱点
バッシュ	×	×	无	（无ライブラ状态）		
ダルマスカ兵	×	×	无	（无ライブラ状态）		
???(アマリア)	×	×	无	×	×	无
ラ—サ—	×	×	无	×	×	无
ガブラス	×	×	无	×	×	无
バンサト	×	×	○	×	×	○
モ—ニ	×	×	○	×	×	○
カロリ—ヌ	×	×	○	×	×	○
旅のヴィエラ	○	○	○	○	○	○
モテたいシ—ク	○	○	○	○	○	○
战士长スピネル	○	○	○	○	○	○
ラバナスタ警备兵	×	×	×	○	○	○
バンカ族の狩人	×	×	×	○	○	○
ガリフ族の狩人	×	×	×	○	○	○
ガリフ族の战士	×	×	×	○	○	○
シ—ク族の渔师	×	×	×	○	○	○

030.在ドンムブ状态下移动

一旦中了敌人的属性攻击，我方角色有可能进入不能移动的ドンムブ状态，既不能走路也不能行动。在解开诅咒之前，如果让我方其他角色“顶”着他们移动，或者他们遭受敌人攻击而被吹飞的话，还是可以移动的（废话！）。但是还是及早回复比较好。

031.从オメガMk. XII那里得到ミスリルソード

在打倒オメガMk. XII之后，有一定的机会得到ミスリルソード，但是确率低得可怜。不过通过某中方法，可以将确率提升。只要在打倒它之前，提高自己的Chain Level就可以了。而要提升自己的Chain等级，最好的方法就是在这之前多打同样的敌人。

032.利用NPC角色提高Chain数?

Chain等级提升的方法除了连续打败敌人之外，还有一个比较卑劣的方法。在有NPC角色出现的时候（注意是共同作战的NPC，不是剧情Guest），他（她）们在被强力怪物做掉之后还是会复活的。只要NPC阵亡，就立刻来到其他区域，再回来的时候就会发现原本已经死掉的NPC又被“刷”回来了。这样反复让这些角色去送死，就可以提高Chain Level。（什么人……）

033.巧妙利用抗属性攻击装备

有的装备可以有效抵抗敌人的属性攻击，但是由于一些原因，有时候不能让全员都获得这样的装备。实际上只要让一个人装备上饰物，就可以保护全体成员。具体方法如下：

首先，当我方遭受攻击的时候，让有装备的成员A冲在前面，属性攻击自然会被判定无效。

然后，当“レジスト！”出现的时候，立刻进入装备栏，将该装备转交给另外一个成员B。

之后，成员B才会遭到属性攻击。这时候他（她）的身上出现“レジスト！”，然后依法炮制，将装备转　成员C，这样全体成员都可以避开敌人的攻击了。

这样做属于利用系统计算的时间投机取巧的行为，前提是手一定要块，否则就失败了。

034.攻击伤害为0时的附加效果

有的时候，由于怪物的属性，我方的物理或魔法攻击会无效化。当敌人的伤害量显示为0的时候，假如我方成员的武器带有追加效果，即使直接伤害无效，追加效果还是有一定机会发生的。所以平时要装备带有属性攻击的武器。

035.在远距离用剑发动反击

如果在战斗中遭受敌人袭击，产生“カウンタ—”效果的话，我方人员会向敌人发动反击。但是如果距离过远或者敌人在空中，而我方成员又没有远距离武器的时候，会出现反击不能的郁闷局面。不过如果在游戏中用ハンディボム远距离攻击我方持单手剑的同伴的时候，被攻击的同伴会愤怒地用剑从远距离反击。这倒是很奇怪的现象。（内战内行，外战外行？）

036.利用“算术”连续对敌人造成重伤

“算术”攻击是一种非常奇特的攻击招数。一开始的时候伤害只有1，随后每次攻击伤害都会加倍。在连续攻击17次之后，就可以达到131072点的伤害！但是随后再攻击的话就会出现强制MISS，然后又回到1点的伤害。当连续攻击17次之后，找个地方存档，然后寻找拥有“セ—フティ”能力的敌人进行攻击，很有可能攻击无效，但是对它周围的敌人却有13%的机会造成131072的伤害。这时候就不会再出现攻击力归零的情况，继续算术攻击可以继续重创敌人。

037.在没有License的情况下使用魔法

一般来说，要在游戏中使用魔法，必须满足两个条件：一是拥有该魔法等级的License，二是要买到相应的魔法。但是如果习得了“无作为魔”这一特别技能的话，就可以在没有License的情况下使用魔法！但是，在18种黑魔法里，9种比较强力的魔法的使用成功机率很低，大概只有1.3%左右。

038.当混乱遭遇透明

在战斗中被敌人攻击陷入混乱状态之后，我方人员会攻击自己的同伴。但是如果同时让我方全员变成透明之后，混乱的角色将找不到攻击对象，在地图上像没头苍蝇一样乱撞。这应该也是比较符合实际情况的。不过在敌人多的情况下，还是不要尝试这样做比较好。

039.巧妙攻击非主动状态的敌人

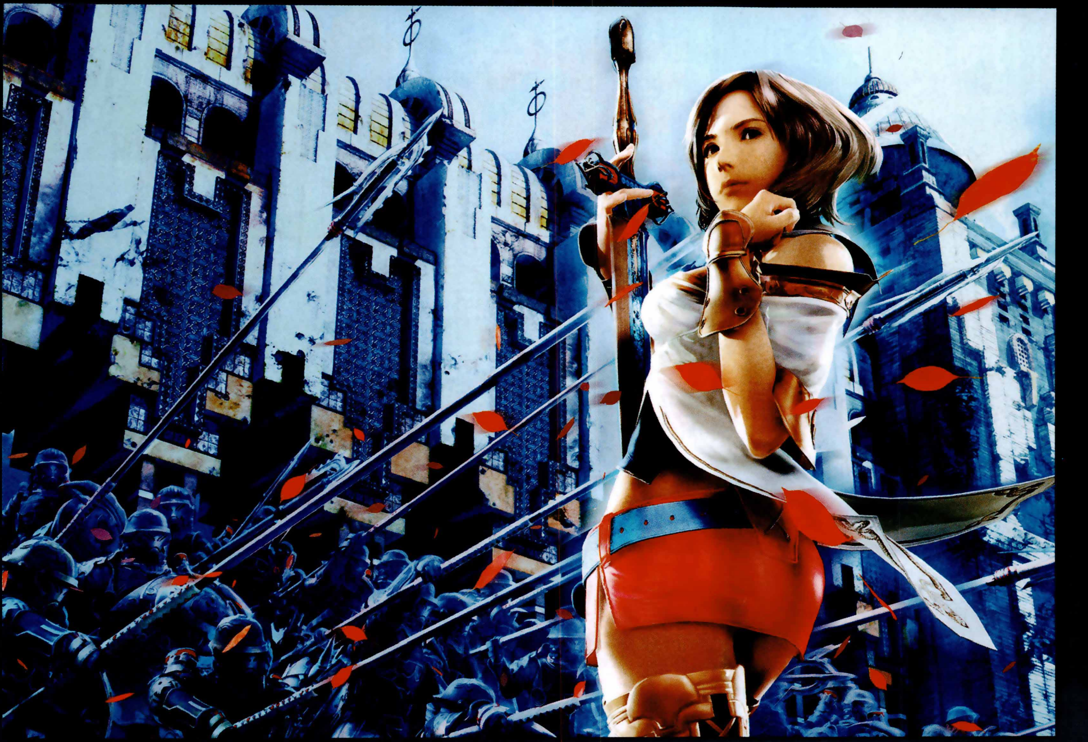
在地图上标记为绿色的敌人，平时是不会主动攻击我们的。但是一旦遭受攻击，强大的非主动敌人（像沙漠里的绿色恐龙）还是会反击的。不过游戏中有一处设计得比较奇怪，如果使用ミストナック技攻击非主动敌人的话，它们是不会反击的。这样就可以利用这一点，在用完ミストナック技之后原地跑步恢复MP，然后反复攻击那些体力巨高的家伙，得到比较多的LP。

040.从同一个怪物身上反复盗窃

一般的怪物都是只能盗窃一次，然后必须再去找其他的怪物才能偷。但是BOSS级的怪物和讨伐怪物不同。只要盗完之后离开该区域然后再返回，就可以



173.在拥有盾回避率UP的License时，盾的魔法回避值会提升5%。



反复盗窃。因为这些家伙上的东西都比较值钱，所以反复“刷”BOSS也是得到大量宝贵道具的方法。把这些怪物身上的东西反复偷到手然后卖掉，就可以得到大量金钱，解决游戏开始时资金不足的问题。到中盘的时候打ギルガメ时，如果装备盗贼のガフス，就可以一次盗窃7000ギル。

041.利用障壁对敌人进行攻击

在古代都市ギルヴェガン和クリスタル・グランデ里面，有时候敌人会被水晶障壁挡住。这时候可以使用魔法对它们发动攻击，而它们却因为墙壁的阻隔，无法反击。真是一件愉快的事情。

042.伊巴里斯最强陆行鸟?

在オズモ—ネ平原的ハウロ绿地，有红色和黑色陆行鸟出现。但是，在拥有了私人飞空艇的时候，来到这里，打倒红色和黑色陆行鸟合计6只以上，然后再进入ハウロ绿地，就会有1/256的机会遇到本作中超强的陆行鸟（赤チョコボLv99）。由于是99级的怪物，所以它的能力不容小视。打倒之后可以获得リボン或者玉钢等贵重道具，在等级够高之后可以到这里来刷刷看。

043利用NPC角色获取经验值?

刚才说过利用NPC的死来换取Chain数，这次的方法比却上回更加卑劣：通过打倒和自己合作的NPC角色，获取EXP和金钱。不过从这些人身上掉下的金钱和经验值都少得可怜，所以这种既损人又不怎么利己的事情还是少做为好。

044.使怪物等级提升到Lv99

有的怪物自身具有“捕食”和“ミステリ—ワルツ”等能力；使用之后怪物的等级会在战斗中上升。如果引诱它们反复做出这样的动作，那么最后它们的等级就会提升到99。这时它们的能力得到提高，变得强大许多，打败它们之后获得的金钱、经验值和LP也更多。

045.用陆行鸟冲撞敌人

一般和主人公体重相仿的敌人都可以在战斗的时候用身体顶开，但是像一些巨大的怪物则不能顶撞。但是如果骑着陆行鸟去“顶”它们的话，就可以把它们顶开了。话说回来，这些怪物的能力是相当强大的，在顶撞它们之前先用催眠或者ストップ把它们定住比较好。

046.BOSS的自我回复能力

大部分的BOSS还是有自我回复HP和MP的能力的，如果在战斗中跑出作战范围，再回来的时候它们的体力就会慢慢回复。像魔神龙、ヤズマット这样HP超高，攻击能力超强的敌人也并不例外。因此在与这些高体力高防御力的敌人作战的时候，即使要退到其他区域安全地恢复HP与MP，也得尽快回来才行。

047.ギルガメッシュ的武器

著名的武器收藏家ギルガメッシュ作为讨伐对象之一，出现在FF12的世中。在向他挑战的时候，可以顺手牵羊地从他身上偷到不少好东西，不过他拿的那些剑就……

宝剑之一：オリハルレプリカ

FF系列著名的短剑オリハルコン的仿制品。和真品不同的是，刀刃比较长，刀柄造型很独特。

宝剑之二：エクスカレプリカ

著名的假圣剑エクスカリパ—的仿制品（注意是“パ”不是“バ”）。剑柄部分是月亮的徽章，是FF5中的设计图案。特征是每次给敌人伤害只有1。

宝剑之三：エクスカリバ—XII

这回是真圣剑エクスカリバ—的仿制品。仍然是以FF5的设计为基础，剑柄上是太阳的徽章。

宝剑之四：斩铁レプリカ

FF系列召唤兽奥丁的武器“斩铁剑”的仿制品。蓝黑色的刀身上，雕刻有不可思议的图案。

宝剑之五：バスタ—レプリカ

FF7主角克劳德爱用的大剑“バスタ—ソ—ド”的仿制品。刀身上有巨大的“伪”字。

宝剑之六：ガンブレプリカ

FF8主角斯考尔的武器“ガンブレ—ド”的仿制品。刀身上有一只小陆行鸟和它留下的脚印。

宝剑之七：フラタニレプリカ

FFX主角提达从瓦卡那里得到的剑フラタニティ的仿制品。剑的前端和真品稍微有所不同。

宝剑之八：传说の剑

ギルガメッシュ被打败之后留在地上的武器。从剑的形状和上面的纹章来看……怎么看怎么像是《勇者斗恶龙》里的罗特之剑？天啊，Square看来确实和Enix合并了！

048.群龙无首的仙人掌

在讨伐怪物“ワイルドモルボル”的时候，大家一般会先消灭周围的三个普通的モルボル。但是如果不管它们，直接将ワイルドモルボル干掉的话，剩下的小仙人掌会因为失去首领而变得惊慌失措，在原地抽风一样地来回乱动，不再攻击我方。

049.使用“○の牙”将敌人一击消灭

带有属性攻击的“○の牙”本来最多可以削减敌人25%的HP，但是如果按照以下方法去打的话，就可以打掉100%以上的HP，一击干掉敌人。首先要装备和某种牙相同属性的武器，再装备上“ほろろの根”，之后攻击对这个属性防御较弱的敌人，就可能一次将其消灭。不过它的攻击最大可以打掉9999HP，所以对于HP在10000以上的敌人，是不能一次打败的。

050.在DEMO影像中出现的32种怪兽

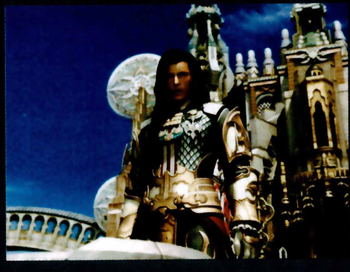
在游戏开始之前，演示CG的画面里，先后出现32种怪物，它们分别是BOSS、讨伐怪物或者在游戏中收到的召唤兽。按照先后顺序，它们分别是：カオス、ハシュマリム、フンババボス、フュ—リ—、ボムキング、ダイダロス、タイラント、シュミハザ、アルテマ、エルダ—ドラゴン、プリン、ブッシュファイア、キュクレイン、ティアマット、フェニックス、ラフレシア、ミミッククィ—ン、ザルエラ、エクスデス、ゼロムス、フェンリル、ア—リマン、魔神龙、ヤズマット、ガル—ダ、デモンスウォ—ル、ベリアス、アドラメイク、ア—スドラゴン、ハイドロ。这些怪物你在游戏中干掉了多少呢？

051.クリスタル・グランデ各区域名称的来历

单词	词源	意义	内在含义
ピ—ク	Peak	顶峰	这是区分阶层的标记。从顶峰到核心，每一层是按地质纪年来标志的。
カンブル	Cambrian	寒武纪	
オルドビ	Ordovician	奥陶纪	
シルル	Silurian	志留纪	
デボン	Devonian	泥盆纪	
カボニフ	Carboniferous	石炭纪	
ベルム	Permian	二叠纪	
トリアック	Triassic	三叠纪	
ジュラ	Jurassic	侏罗纪	
コア	Core	核心	
グランド	Ground	地面	古代都市ギルヴェガン的传送装置
ピス	Pith	植物的芯	从里到外的标记，就像植物秸杆的构造一样。
ザイレム	Xylem	植物的中层	
フロウェン	Phloem	植物的外表皮	
ノ	North	北	从每层的中心向东南西北四个方向延伸
サ	South	南	
イ	East	东	
ウェ	West	西	
ア	Up	上	“ア・シフト”“ダ・シフト”分别是“向上”、“向下”的意思。
ダ	Down	下	
シ、シフト	Shift	移动	
セット	Set	装置	——

052.帝国兵面罩后的真面目

游戏里的帝国兵都是穿着铠甲的，他们的脸都被头盔挡着，看不清楚。但是在ナルビナ城塞市街地外城西广场一带，有一个在兵士专用武器店前挑选商品的士兵。由于正在查看商品，所以他的面罩是打开的，可以靠近看看他的真



面目。因为他造型和别人一样，不知道是不是其他士兵长得是不是和他一样。（实际上，为了节省多边形，其他士兵的面罩底下应该是空的吧……反正也不会露出脸来……幽灵士兵啊……）

054.时下流行这样的健身法?

FF12里的莫古利族由于其可爱的形象深受广大女性玩家欢迎。但是它们因为身材短小，在高一点的地方（如柜台、栏杆等地方）站立时，会用手扒住上面，两脚悬空，还在不停地摆动。难道说这是莫古利一族流行的健身方法吗？

054. 陆行鸟变成出租汽车?

游戏中可以租用的陆行鸟被称作“モグシ—”，就是“モグリ—”和“タクシ—”的合体，解释起来就是“莫古利族的出租汽车”。实际上，骑上陆行鸟之后，按下○键快速行走，然后转动右摇杆看一下它的正面……怎么陆行鸟的眼睛亮得和灯泡一样？看来还真是出租汽车啊！

174.会发生连击的武器：素手、片手剑、两手剑、刀、忍刀、枪、棒、斧、ハンマ—、ダガ—、メイス。

情报055-067 全召唤兽行动AI&特有能力大公开

召唤兽的等级与召唤者发动召唤时的等级相同。召唤兽的剩余MP即便不足也可以使出其自身特有的魔法。除了战斗不能与濒死两种状态外，基本上，所有的召唤兽对其它所有不良状态全部免疫（审判的灵树会中“移动禁止”的异常状态，这是特例，这也是其发动超必杀技的条件之一）；召唤兽也不会中狂战士的状态。

在召唤持续过程中，即便我方踩到了陷阱，召唤兽也不会受到影响。

在召唤持续过程中，如果发生以下行为，召唤模式将终了：1.时间1分30秒经过；2.召唤者被击倒；3.召唤兽被击倒；4.“召唤兽召回”指令选择；5.召唤兽发动超必杀技；6.利用传送水晶进行移动；7.乘坐飞空艇；8.骑乘陆行鸟。

密告者的招式“充填击”，其伤害后台计算公式为“使用者最大HP除以1—10之间的整数”，上限9999。而其超必杀技的计算公式为此前所有使用过的充填击和爆弹（随处可拣到的那种）所造成的伤害总和的三分之一，上限60000。



魔人ベリアス
The Gigas Belias

情报055

获得方法	在レイスウォール王墓的火炎の回廊击败后获得
能力值	攻击61、防御20、魔法防御15

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	890~891	23~25	45	46	26	26
10	1025~1048	50~70	50	51	28	28
20	1270~1336	90~140	56	57	30	30
30	1585~1708	131~212	62	63	33	33
40	1883~2060	181~302	68	69	35	35
50	2359~2625	224~378	74	75	37	37
60	2779~3123	264~448	80	81	40	40
70	3017~3403	294~498	86	87	42	42
80	3292~3727	324~548	91	92	44	44
90	3667~4171	344~578	97	98	47	47
99	4090~4673	353~587	99	99	49	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
吸收	减半	减半	减半	弱点	减半	减半	减半

永久ステータス效果	ライブラ
备注	无

ガンビット	
1 召唤时间不足10秒	地狱の火炎
2 HP低于30%	地狱の火炎
3 对“火”属性吸收的敌人	たたかう
4 对“火”属性弱的敌人	ペインフレア
5 面前的敌人	ペインフレア

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
たたかう	3	单体	30	物理	无	61
ペインフレア	12	单体	16	魔法	火	60
地狱の火炎	12	半径8	35	魔法	火	100

※地狱火炎优先对最大HP最高的敌人使用。



背德の皇帝マティウス
Mateus, The Corrupt

情报056

获得方法	在ミリアム遗迹的修炼の广间击败后获得
能力值	攻击65、防御39、魔法防御 25

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	1000~1001	23~25	50	46	34	26
10	1135~1158	50~70	55	51	36	28
20	1380~1446	90~140	61	57	38	30
30	1695~1818	131~212	67	63	41	33
40	1993~2170	181~302	73	69	43	35
50	2429~2735	224~378	79	75	45	37
60	2889~3233	264~448	85	81	48	40
70	3127~3513	294~498	91	87	50	42
80	3402~3837	324~548	96	92	52	44
90	3777~4281	344~578	99	98	55	47
99	4200~4783	353~587	99	99	57	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
减半	弱点	吸收	减半	减半	减半	减半	减半

永久ステータス效果	ライブラ
备注	リフレク无效

ガンビット	
1 召唤时间不足10秒	冻てつく波动
2 HP低于30%	冻てつく波动
3 召唤者HP低于30%	ケアルラ
4 对“冰”属性吸收的敌人	たたかう
5 对“冰”属性弱的敌人	冻天击
6 面前的敌人	冻天击

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
たたかう	3	单体	30	物理	无	65
ケアルラ	10	半径10	30	魔法	—	—
冻天击	12	单体	16	魔法	冰	66
冻てつく波动	12	半径8	35	魔法	冰	110

※冻てつく波动优先攻击最大HP最高的敌人。



密告者シュミハザ
Shemhazai, The Whisperer

情报057

获得方法	在古代都市ギルヴェガン的风の门击败后获得
能力值	攻击73、防御47、魔法防御31

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	2340~2431	23~25	51	46	26	26
10	2565~2588	50~70	56	51	28	28
20	2810~2876	90~140	62	57	30	30
30	3125~3248	131~212	68	63	33	33
40	3423~3600	181~302	74	69	35	35
50	3899~4165	224~378	80	75	37	37
60	4319~4663	264~448	86	81	40	40
70	4557~4943	294~498	92	87	42	42
80	4832~5267	324~548	97	92	44	44
90	5207~5711	344~578	99	98	47	47
99	5630~6213	353~587	99	99	49	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
—	—	—	—	—	—	—	—

永久ステータス效果	ヘイスト、ライブラ
备注	无视天候与地形变化

ガンビット	
1 召唤时间不足10秒	ソウルエミット
2 HP低于30%	ソウルエミット
3 面前的敌人	充填击

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
充填击	12	单体	16	魔法	无	—
ソウルエミット	12	半径8	35	魔法	无	—



统治者ハシュマリム
Hashmal, Bringer of Order

情报058

获得方法	在大灯台上层的至天の战域击败后获得
能力值	攻击80、防御50、魔法防御 33

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	2360~2361	23~25	52	48	26	26
10	2495~2518	50~70	57	53	28	28
20	2740~2806	90~140	63	59	30	30
30	3055~3178	131~212	69	65	33	33
40	3353~3530	181~302	75	71	35	35
50	3829~4095	224~378	81	77	37	37
60	4249~4593	264~448	87	83	40	40
70	4487~4873	294~498	93	89	42	42
80	4762~5197	324~548	98	94	44	44
90	5137~5641	344~578	99	99	47	47
99	5560~6143	353~587	99	99	49	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
无效	无效	无效	吸收	无效	弱点	无效	无效

永久ステータス效果	ライブラ
备注	无

ガンビット	
1 召唤时间不足10秒	大地の怒り
2 对“土”属性吸收的敌人	たたかう
3 对“土”属性弱的敌人	ロックユー
4 面前的敌人	ロックユー

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
たたかう	3	单体	20	物理	无	80
ロックユー	12	单体	16	魔法	土	90
大地の怒り	12	半径8	35	魔法	土	150

167.关于Chain背后的设定

Chain Level的提升是有一定几率的，在当前Level下成功达成一定数量的Chain后，就有可能等级提升，其对应确率如下：

当前连锁等级	成功延续Chain的次数 6次	7次	8次	9次	10次以上
0	40%	60%	80%	90%	100%
1	20%	30%	50%	60%	100%
2	10%	20%	30%	40%	100%

注意“成功延续Chain的次数”与我们是否捡拾敌人的掉落物有直接关系。如果拿了东西，这个“次数”在后台计算中是会被扣减的：Chain LV0的时候每捡一样东西则“次数”扣1，LV1时扣2，LV2时扣3。例如，我们在Chain升级到LV1后又做了5Chain，然后吃了一个小钱币，那么这时在系统后台的记数中，我们其实只做了5—2=3Chain，需要再做3Chain，而不是1Chain，才有可能升级。

从以上规律中可以看出，如果要追求某样掉落率很低的物品，那么不妨在未到大金币之前不拣东西，这样可以尽早升级到LV3。

不过，即便我们从一开始就捡拾每一次的掉落物，系统也会在第31、51和81Chain时强制提升连锁等级（分别对应0、1、2三个Level）。

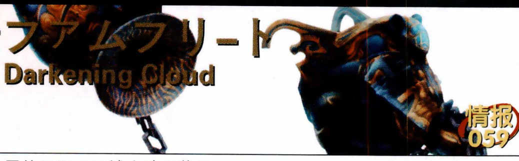
在连锁过程中有5%的几率进入“Chain Mode”，这时右下角Chain的数字会闪烁白光作为提示，Chain Mode中我们捡拾掉落物是不会扣减连锁次数的。

Chain Mode发生后，下一Chain时有60%的几率延续此模式，40%几率Chain Mode终了。

175. 会发生Critical的武器：弓、ボウガン、铳、计算尺。**176.** 自动反击的概率=（スピード÷2）%。

暗黑の云ファムフリート

Famfrit，The Darkening Cloud



情报059

获得方法	在大灯台上层的天阳の界域击败后获得
能力值	攻击145、防御56、魔法防御37

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	3860~3861	23~25	54	53	26	26
10	3995~4018	50~70	59	58	28	28
20	4240~4306	90~140	65	64	30	30
30	4555~4678	131~212	71	70	33	33
40	4853~5030	181~302	77	76	35	35
50	5329~5595	224~378	83	82	37	37
60	5749~6093	264~448	89	88	40	40
70	5987~6373	294~498	95	94	42	42
80	6262~6697	324~548	99	99	44	44
90	6637~7141	344~578	99	99	47	47
99	7060~7643	353~587	99	99	49	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
弱点	无效	无效	无效	吸收	无效	无效	无效

永久ステ-タス效果	プロテス、ライブラ、シエル
备注	无

ガンビット	
1 召唤时间不足10秒	大海啸
2 HP低于30%	大海啸
3 对“水”属性吸收的敌人	たたかう
4 对“水”属性弱的敌人	苍の炮击
5 面前的敌人	苍の炮击

行动特征

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
たたかう	3	单体	20	物理	无	145
苍の炮击	12	单体	16	魔法	水	140
大海啸	12	半径8	35	魔法	土	200

※大海啸优先攻击最大HP最高的敌人。

愤怒の灵帝アドラメレク

Adrammelech,，The Wrath



情报060

获得方法	在ゼルテニアン洞窟的アスロ-ザ大流沙击败后获得
能力值	攻击63、防御29、魔法防御25

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	1110~1111	23~25	48	46	32	26
10	1245~1268	50~70	53	51	34	28
20	1490~1556	90~140	59	57	36	30
30	1805~1928	131~212	651	63	39	33
40	2103~2280	181~302	71	69	41	35
50	2579~2845	224~378	77	75	43	37
60	2999~3343	264~448	83	81	46	40
70	3237~3623	294~498	89	87	48	42
80	3512~3947	324~548	94	92	50	44
90	3887~4391	344~578	99	98	53	47
99	4310~4893	353~587	99	99	55	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
无效	吸收	弱点	无效	无效	无效	无效	无效

永久ステ-タス效果	フェイス、ライブラ
备注	リフレク无效

ガンビット	
1 召唤时间不足10秒	裁きの雷
2 HP低于30%	裁きの雷
3 召唤者HP不足30%	ケアルダ
4 对“雷”属性吸收的敌人	バイオ
5 对2个以上敌人	サンダラ
6 对“雷”属性弱的敌人	闪光咆
7 面前的敌人	闪光咆

行动特征

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
ケアルダ	10	单体	30	物理	无	85
サンダラ	12	半径6	30	魔法	雷	70
バイオ	12	半径6	30	魔法	无	88
闪光咆	12	单体	16	魔法	雷	72
裁きの雷	12	半径8	35	魔法	雷	120

※裁きの雷优先对最大HP最高的敌人使用。

不浄王キュクレイン

Famfrit，The Darkening Cloud



情报061

获得方法	在ガラムサイズ水路的第1处理区（排水时）击败后获得
能力值	攻击83、防御47、魔法防御31

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	2320~2321	23~25	51	46	26	26
10	2455~2478	50~70	56	51	28	28
20	2700~2766	90~140	62	57	30	30
30	3015~3138	131~212	68	63	33	33
40	3313~3490	181~302	74	69	35	35
50	3789~4055	224~378	80	75	37	37
60	4209~4553	264~448	86	81	40	40
70	4447~4833	294~498	92	87	42	42
80	4722~5157	324~548	97	92	44	44
90	5097~5601	344~578	99	98	47	47
99	5520~6103	353~587	99	99	49	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
减半	减半	减半	减半	减半	减半	减半	减半

永久ステ-タス效果	プロテス、ライブラ、シエル、リフレク、ブレイク
备注	リフレク无效、反击、HP全满时攻击力上升、对天候和地形无视

ガンビット	
1 召唤时间不足10秒或者HP全满	ベノムバイト
2对不死系的敌人	たたかう
3 当HP不到100%时	虫毒瘴
4 面前的敌人	たたかう
5 当自己HP不到100%	ケアルガ

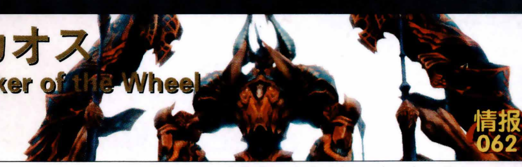
行动特征

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
たたかう	2	单体	30	物理	无	83
ケアルガ	10	半径10	魔法	无	145	—
虫毒瘴	12	单体	16	魔法	无	90
ベノムバイト	12	半径8	35	魔法	无	150

※首先要完成ホワイトムース讨伐任务，在王都ラバナスタ西门的ソルベ那里得到水门的钥匙才能调整地下水道的开关，并最终与不净王战斗。

轮回王カオス

Chaos，Walker of the Wheel



情报062

获得方法	死都ナッブディス的勇なる望みの间击败获得，收集3个メダル才能进入
能力值	攻击145、防御56、魔法防御 37

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	4135~4136	23~25	54	53	26	26
10	4270~4293	50~70	59	58	28	28
20	4515~4581	90~140	65	64	30	30
30	4830~4953	131~212	71	70	33	33
40	5128~5305	181~302	77	76	35	35
50	5604~5870	224~378	83	82	37	37
60	6024~6368	264~448	89	88	40	40
70	6262~6648	294~498	95	94	42	42
80	6537~6972	324~548	99	99	44	44
90	6912~7416	344~578	99	99	47	47
99	7335~7918	353~587	99	99	49	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
无效	无效	无效	弱点	无效	吸收	无效	无效

永久ステ-タス效果	リフレク、ライブラ、ヘイスト、フェイス
备注	活力无视、リフレク无效

ガンビット	
1 召唤时间不足10秒	ハリケ-ン
2 HP低于30%	ハリケ-ン
3 对“圣”属性弱的敌人	ホ-リ-
4 对“暗”属性弱的敌人	ダ-ガ
5 对“火”属性弱的敌人	ファイガ
6 对“雷”属性弱的敌人	サンダガ
7 对“冰”属性弱的敌人	ブリザガ
8 对“风”属性吸收的敌人	クラウダ
9 对“风”属性弱的敌人	エアロガ
10 对HP最高的敌人	トルネド

行动特征

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
ホ-リ-	10	单体	30	魔法	圣	157
エアロガ	10	半径6	30	魔法	风	103
ファイガ	10	半径6	30	魔法	火	124
サンダガ	10	半径6	30	魔法	雷	124
ブリザガ	10	半径6	30	魔法	冰	124
クラウダ	10	半径6	30	魔法	无	142
ダ-ガ	10	半径6	30	魔法	暗	130
トルネド	12	单体	16	魔法	风	敌HP50%
ハリケ-ン	10	半径8	35	魔法	风	敌HP90%

除了屏幕上明确可见那种连锁之外，其实还有两种隐藏的“Chain”。

168.Exta Bonus Chain

FF12中的怪物分类最高级别是“CATEGORY（カテゴリ-）”，比如“魔兽”、“昆虫”、“龙族”；下一级分类则是“TYPE（タイプ）”，比如“ウルフ”、“死神”、“飞龙”；再下一级就是具体的每一种怪物。要使普通的连锁延续下去，只要持续去打倒同一“TYPE”的敌人就可以了，不过如果能在此基础上做到打倒“同一种类”的怪物，就会有“Extra Bonus”作为奖励。所谓“同一种类”，也就是外观和名称都一样的、在怪物图鉴中登陆在同一名下的敌人（“狼”和“狼首领”尽管名字不一样，但也是同一种类）。

只有在正常的Chain中做到更严格的“Extra Bonus Chain”，才有可能一次入手多件同种物品。注意“复数件物品”与“多件同种物品”的区别——单纯的高Chain数可以使我们同时入手“A+B+C”，但如果想一次入手“A+B+C×2”，则必须依靠Extra Bonus。自然，Extra Bonus连锁得越高，掉落多件同种物品的概率和数量也都会提升。

169.里Chain

通俗理解的话，所谓“里Chain”也就是故意不Chain，其条件与正常Chain正好相反——不连续打倒同一类型的敌人。里Chain的数目不会在画面上显示，其级别不会提升，不会给予玩家辅助效果，并且自然也不会有Extra Bonus。里Chain连锁到一定程度后（20以上），最高有15%的确率等同于正常Chain LV2时对物品掉落率的影响。

177.连击与Critical都不发生的武器：ロッド、杖、ハンディボム、召唤兽的“たたかう”。



死の天使ザルエラ
Death Seraph Zalera

获得方法	在バルハイム地下道的第7ターミナルステーション击败后获得
能力值	攻击62、防御39、魔法防御25

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	1220~1221	23~25	50	46	34	26
10	1355~1378	50~70	55	51	36	28
20	1600~1666	90~140	61	57	38	30
30	1915~2038	131~212	67	63	41	33
40	2213~2390	181~302	73	69	43	35
50	2689~2955	224~378	79	75	45	37
60	3109~3453	264~448	85	81	48	40
70	3347~3733	294~498	91	87	50	42
80	3622~4057	324~548	96	92	52	44
90	3997~4501	344~578	99	98	55	47
99	4420~5003	353~587	99	99	57	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
无效	无效	无效	无效	无效	无效	吸收	无效

永久ステ-タス效果	ライブラ
备注	リフレク无效、消费MP减半、活力无视

ガンビット	
1 对HP低于30%的敌人	ディバンデス
2 当HP高于80%	キル
3面前的敌人	ショック
4当HP不到100%时	ホ-リ-

行动特征

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
ホ-リ-	10	单体	30	魔法	圣	157
ショック	10	单体	30	魔法	无	133
キル	12	单体	16	魔法	无	即死
ディバンデス	12	半径8	35	魔法	—	—

※注：完成讨伐任务花サボテン，得到晓の断片，完成“沙漠の病人”之后得到在バルハイム地下道的钥匙后才能进入该地点。



断罪の暴君ゼロムス
Zeromus, The Condemned

获得方法	在ミリアム遗迹秘なる神の御所击败后获得
能力值	攻击103、防御53、魔法防御 35

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	2710~2711	23~25	53	46	26	26
10	2845~2868	50~70	58	51	28	28
20	3090~3156	90~140	64	57	30	30
30	3405~3528	131~212	70	63	33	33
40	3703~3880	181~302	76	69	35	35
50	4179~4445	224~378	82	75	37	37
60	4599~4943	264~448	88	81	40	40
70	4837~5223	294~498	94	87	42	42
80	5112~5547	324~548	99	92	44	44
90	5487~5991	344~578	99	98	47	47
99	5910~6493	353~587	99	99	49	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
减半	减半	减半	减半	减半	减半	减半	减半

永久ステ-タス效果	ライブラ
备注	活力无视、对天候和地形无视

ガンビット	
1 召唤时间不足10秒	ビッグバン
2面前的敌人	黑灭丸

行动特征

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
ビッグバン	12	单体	16	魔法	无	—
黑灭丸	12	半径8	35	魔法	无	—

※注：首先要在神都ブルオミシエイス从长老那里得到断罪の魔石。



圣天使アルテイマ
High Seraph Ultima

获得方法	在クリスタル・グランデ的クリスタル・ピ-ク击败后获得
能力值	攻击147、防御61、魔法防御 40

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	4410~4411	23~25	60	46	26	26
10	4545~4568	50~70	66	52	28	28
20	4790~4856	90~140	72	58	30	30
30	5105~5228	131~212	78	64	33	33
40	5403~5580	181~302	76	70	35	35
50	5879~6145	224~378	82	76	37	37
60	6299~6643	264~448	88	82	40	40
70	6537~6923	294~498	94	88	42	42
80	6812~7247	324~548	99	94	44	44
90	7187~7691	344~578	99	99	47	47
99	7610~8193	353~587	99	99	49	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
无效	无效	无效	无效	无效	无效	吸收	弱点

永久ステ-タス效果	ライブラ、ヘイスト、プロテス、リフレク、シエル
备注	リフレク无效、魔法CTO

ガンビット	
1 我方全员濒死时	完全アルテマ
2 对“圣”属性吸收的敌人	フレア-
3 对“圣”属性弱的敌人	破坏
4 面前的敌人	破坏

行动特征

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
フレア-	10	单体	30	魔法	无	163
破坏	12	单体	16	魔法	圣	180
完全アルテマ	12	半径8	35	魔法	圣	250

※注：首先要得到契约の剑才能进入。



审判の灵树エクスデス
Exodos, The Judge-Sal

获得方法	在モスフォ-ラ山地的苍き天边击败后获得
能力值	攻击97、防御53、魔法防御35

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	2820~2821	23~25	53	46	26	26
10	2955~2978	50~70	58	51	28	28
20	3200~3266	90~140	64	57	30	30
30	3515~3638	131~212	70	63	33	33
40	3813~3990	181~302	76	69	35	35
50	4289~4555	224~378	82	75	37	37
60	4709~5053	264~448	88	81	40	40
70	4947~5333	294~498	94	87	42	42
80	5222~5657	324~548	99	92	44	44
90	5597~6101	344~578	99	98	47	47
99	6020~6603	353~587	99	99	49	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
减半	减半	减半	减半	减半	减半	减半	减半

永久ステ-タス效果	ライブラ、ヘイスト、フェイス
备注	对天候与地形无视

ガンビット	
1 召唤时间不足10秒或者ドンムプ时	メテオ
2 面前的敌人	コメット

行动特征

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
コメット	12	单体	16	魔法	无	—
メテオ	12	半径8	35	魔法	无	—

※注：首先要在サリカ树林的树々の狭间，让莫古利把门修好才能进入。

170.交易品贩卖技巧

1.绝大部分交易品只能出现一次，不能重复购买。

2.无论何时何地贩卖的素材，其数量都是累计的。

3.如果购买了某样交易品，那么其关联的各种素材在系统后台所累计的数量都会被清零。

4.即便是可以重复购买的交易品，一次也只能出现一件。例如，一样交易品需A素材4个，B素材3个，那么即使我们一次性卖出8个A和6个B，交易品也还是只有一个。并且由于一旦购买后计量就会被清零，所以对于珍惜素材而言，一定要按照既定数量来卖，切勿一次性抛出，以免造成浪费。

5.不同交易品所需的同种素材是可以共用的。例如，交易品甲需要D+E，而交易品乙需要E+F，那么在卖出D和E使甲出现后，不要急于买下它，而是再卖出F就可以使乙也出现，而我们其实只消耗了一份E素材。这一点同样在素材比较珍稀难以入手的情况下很有意义，要擅于节约利用。素材数量被清零发生在购买的时候，而不是发生在交易品出现的时候。

171.Chain Level对物品掉落率的影响

Chain的等级分为0~3四个Level（从小钱袋到大金币），而怪物本身的物品掉落可能性又分为四个区间：高、中、低，和超低。依Chain Level（表格中缩写为CL）的不同，各个区间的掉落率分布如下：

CL	高确率	中确率	低确率	超低确率
0	40%	25%	3%	1%
1	45%	30%	6%	2%
2	50%	35%	8%	3%
3	55%	40%	12%	5%

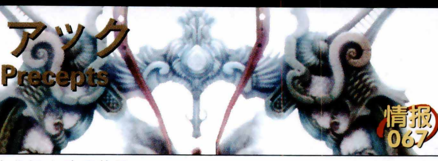
各个区间的掉落率是互不影响的，如果一样物品属于“超低掉落确率”，那么它最高也只有5%的掉落可能性。另外要注意的是，有些物品是需要在入手了相应的心得或者カノ-プスの壶后才可能掉落的，这样的物品称为“心得掉落物”和“壶掉落物”，它们不属于上面任何一个确率区间，并且其掉落概率是固定的，不受Chain Level的影响。

172.伤害(回复)数值可以超过9999的招式

白魔法レイズ	召唤兽技“コメット”
白魔法アレイズ	召唤技ソウルエミット
时空魔法バランス	召唤a技ビッグバン
技“算数”	召唤技メテオ
技“肉斩骨断”	召唤技ラストエクリプス
バランスの魔片	
ダークマタ-	ミストナック
召唤兽技“黑灭丸”	融合技

178.连击发生的概率=武器的连击值×0.7；Critical 发生概率=武器的Critical率。

戒律王ゾディアック
Zodiark, Keeper of Precepts



情报067

获得方法	在ヘネ魔石矿的特殊作业场击败后获得
能力值	攻击201、防御61、魔法防御40

Lv	最大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	3090~3091	23~25	60	45	26	26
10	3225~3248	50~70	66	51	28	28
20	3470~3536	90~140	72	57	30	30
30	3785~3908	131~212	78	63	33	33
40	4083~4260	181~302	84	69	35	35
50	4559~4825	224~378	90	75	37	37
60	4979~5323	264~448	96	81	40	40
70	5217~5603	294~498	99	87	42	42
80	5492~5927	324~548	99	93	44	44
90	5867~6371	344~578	99	99	47	47
99	6290~6873	353~587	99	99	49	49

火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
——	——	——	——	——	——	弱点	吸收

永久ステ—タス效果	ライブラ、ヘイスト、プロテス、シエル、フエイス
备注	リフレク无效、对天候和地形无视、魔法CTO

ガンビット	
1 召唤者被石化时	ラストエクリプス
2 对2个以上的敌人	コラプス
3 对“暗”属性吸收的敌人	フレア–
3 对“暗”属性弱的敌人	バニッシュレイ
4 面前的敌人	バニッシュレイ

行动特征

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
フレア–	10	单体	30	魔法	无	163
コラプス	12	半径6	30	魔法	无	190
バニッシュレイ	12	单体	16	魔法	暗	240
ラストエクリプス	12	半径8	35	魔法	无	—

※注：首先要拥有10个以上召唤兽，再完成讨伐任务マインドフレア，到ガリフ族居住地的やすらぎの大地，请风水士ユグギル打开ヘネ魔石矿。收得蛇夫座后，其超必杀技ラストエクリプス为伤害50000的固定值攻击（但会受到怪物技能“被ダメージカット”的影响）。

可开出珍稀装备的宝箱的地点和详细确率（可重复开取）

情报068

道具	宝箱出现场所	宝箱出现率	无钻石腕轮	有钻石腕轮
ブレイクブレイド	クリスタル・グランデ オルドビ・フロウエン・ノイ	100%	10%	10%
龙の髭	ゼロビ台地 北リィーヴィ丘陵	50%	0%	0%
最强の矛	ヘネ魔石矿 第2期采掘现场	10%	0%	1%
フォーマルハウト	ルース魔石矿 第9矿区采掘场	60%	50%	0%
	大灯台地下层 暗昏の层 南外郭	55%	30%	0%
	ゼロビ台地 北部断丘	50%	0%	5%
	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	0%	4%
ホーリーロッド	ゼロビ台地 フエディック川	50%	0%	5%
ユークリッド定规	ゼロビ台地 河岸段丘	50%	0%	5%
パラレルアロー	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	30%	0%
雷の矢	ゼロビ台地 南リィーヴィ丘陵	50%	0%	5%
	ゼロビ台地 フエディック川	50%	40%	0%
一击の矢	ゼロビ台地 北部段丘	50%	0%	5%
冻て云の矢	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	0%	4%
アルテミスの矢	ゼロビ台地 河岸段丘	50%	0%	5%
ロングシャフト	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	20%	0%
铅のクォーラル	ゼロビ台地 南リィーヴィ丘陵	50%	20%	0%
タイムシャフト	ゼロビ台地 北リィーヴィ丘陵	50%	0%	5%
アガザイ	ゼロビ台地 南リィーヴィ丘陵	50%	0%	5%
グランドボルト	ゼロビ台地 河岸段丘	50%	0%	5%
	ゼロビ台地 エルアニス旧街道	50%	0%	5%
サイレント弹	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	20%	0%
ナパームショット	ゼロビ台地 南リィーヴィ丘陵	50%	17.5%	0%
ソイルショット	ゼロビ台地 南リィーヴィ丘陵	50%	17.5%	0%
风のペネトラテ	ゼロビ台地 エルアニス旧街道	50%	0%	5%
ダークショット	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	0%	5%
石化弹	ゼロビ台地 南リィーヴィ丘陵	50%	0%	5%
ポイズンボム	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	20%	0%
ウォーターボム	ゼロビ台地 フエディック川	50%	0%	5%
キャステレノース	ゼロビ台地 河岸段丘	50%	0%	5%
	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	0%	5%
	ゼロビ台地 エルアニス旧街道	50%	0%	5%
シエルシールド	ツイッタ大草原 全てを见通す地	10%	25%	0%
	ゼロビ台地 河岸段丘	50%	0%	5%
ベネチアプレート	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	0%	5%
最强の盾	バルハイム地下道 西部新坑道区	30%	0%	6%
ブレーブスーツ	ヘネ魔石矿 第2期采掘现场	25%	0%	2%
ローブオブロード	ヘネ魔石矿 特殊采掘	40%	27.5%	0%
リボン	ヘネ魔石矿 特殊采掘坑	55%	20%	0%
	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	0%	3%

只可开取一次，不会再出现的珍贵宝箱

情报069

宝物出现场所	目标物	宝箱出现率	无钻石腕轮	有钻石腕轮
ガラムサイズ水路第10主水路	伊贺忍刀	50%	0%	90%
ヘネ魔石矿特殊采掘坑	1. 血涂られた盾	40%	100%	0%
	2. フォーマルハウト	40%	0%	80%
	3. ブレイブスーツ	25%	100%	0%
ミリアム遗迹离别の步廊	シエルシールド	100%	50%	90%
ソーヘン地下宫殿自らを见出す路	甲贺忍刀or伊贺忍刀	100%	各50%	0%
港町バーフォンハイムの民家	血涂られた盾	100%	0%	10%
幻妖の森思の最果て	血涂られた盾	25%	100%	100%
クリスタル・グランデ シルル・ザイレム・ウエサ	エクスカリバー	20%	100%	100%
クリスタル・グランデ オルドビ・フロウエン・ウエ	最强の盾	20%	50%	100%
大灯台下层 始原の旋回廊2	ホーリーロッド	91%	100%	100%
大灯台下层 始原の旋回廊3	1. デュエルマスク	70%	100%	100%
	2. メイスオブゼウス/ムラマサ	70%	100%	100%
大灯台下层 至顶の旋回廊1	1. 龙の髭	55%	50%	100%
	2. 龙の髭	55%	50%	0%
大灯台下层 至顶の旋回廊2	サークレット	100%	100%	10%
大灯台地下层 暗影の层 北外郭	ホーリーロッド	45%	100%	0%
大灯台地下层 暗影の层 南外郭	龙の髭	40%	100%	0%
大灯台地下层 暗昏の层 北外郭	1. アルテマブレード	30%	100%	100%
	2. ベネチアプレート	30%	100%	100%
大灯台地下层 阴里の层 北外郭	1. リボン	50%	100%	0%
	2. ローブオブロード	45%	100%	0%
大灯台地下层 阴里の层 南外郭	1. サークレット	50%	100%	0%
	2. デュエルマスク	50%	100%	0%
死都ナブディス 气高き者たちの间	最强の矛	100%	100%	0%

怪物专有能力

情报070

能力	功效
セーフティ	使以下属性攻击无效:即死、时空转换、体力缩减、破坏攻防的魔法和特技
魔法障壁	物理踪迹无效化，效果持续约2分钟
完全マバリア	魔法攻击无效化，效果持续约2分钟
白の风	障害状态无效化，效果持续约2分钟
ノックバック无效	knock back攻击无效化
铳、计算尺耐性	将铳、计算尺和有攻击附加属性的杖的损害降低到1/8。
活力无视	无论敌人是否抵抗属性攻击，一律攻击有效
天候&地形无视	无论向敌人还是向自己的魔法和特技，一律不受地形和天气的影响
リフレク贯通	对处于魔法反弹状态下的敌人发动贯穿攻击
回避无视	物理攻击100%能够打中
HP满タン攻击力UP	在HP全满的情况下，物理攻击力会得到提升，达到原先的1.2倍
濒死攻击力UP	在濒死状态下，物理攻击力会得到提升，达到原先的1.2倍
濒死魔力UP	在濒死状态下，魔法攻击力会达到原先的1.2倍，魔法回复力达到原先的1.5倍，状态攻击准确力达到原先的2倍
濒死防御力UP	在濒死状态下，遭受物理攻击的伤害会减少到原先的1/3
通常攻击ダメージUP	物理攻击和一部分特技攻击威力达到原先的1.2倍
HP消费攻击	物理攻击和一部分特技攻击威力达到原先的2倍，自身也会承担多出损害
格斗	攻击力为自己的Level与ちから的平均值
盾强化	物理/魔法回避值上升10%
见切り	物理/魔法回避值上升25%
カウンター	在遭受敌人物理攻击后，无视时间限制直接反击
カウンター确率UP	发生反击的确率上升至4倍
バリアチェンジ	针对敌人的属性攻击改变自己的弱点
被ダメージ返し	使敌人受损，伤害是自己现在总损失体力的5%
被ダメージカット	受攻击之后伤害变成原来的70%（针千本除外）
消费MP半减	消费的MP为原来的一半
消费MP0	消费的MP为0
通常攻击CT0	通常攻击的准备时间变为0，无须攒时间即可直接攻击
魔法CT0	魔法攻击咏唱时间变为0，直接进行魔法攻击
有效ステータス时间延长	对自己有利状态的时间持续到原来的1.5倍
药の知识	使用HP回复物品的回复量以及“牙”的攻击力增加到原来的1.5倍
药の效果逆转	使用药品反而损失HP，状态回复道具变为状态攻击（必中）

情报071–150 稀有怪物能力&数据详尽资料

怪物名称后有标记的为エンゲージ类稀有怪物，需要特别注意的是，エンゲージ类稀有怪物“只有一只”，一旦打死就再也不会出现了，所以如果其身上有比较珍稀的物品可以偷盗就不要急着杀。非エンゲージ类稀有怪物除了会正常掉落一些物品外，在入手了其怪物类型所对应的心得后，则均有30%几率掉落アルカナ（元素类掉落的则是エレクトラム，几率50%）；如果还拥有カノープスの壶，则还有5%几率掉落大アルカナ，非エンゲージ类稀有怪物中唯一不会掉落这两类物品的就是ウルタンエンサ族（レア）。偷盗概率中的高、中、低分别对应55%、10%和3%，如果在装备了盗贼のカフス的情况下偷盗，则三个概率相应提升到80%、30%和6%，并且可能同时偷取复数件物品。密猎概率中的高对应95%，低则为5%。

179.一部分技巧（远隔攻击、劝诱等）技命中率=基本命中率+（攻击方的Level−对方的Level）%



怪物名称：アスピドケロン★

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
42−43	63226	999	36−39	24	79−80	15−17	60−62	27−28	26−28	0

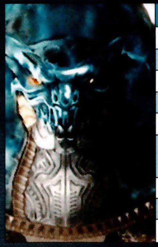
属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	セロビ台地−フェディック川，进入地图时40%确率出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、混乱、逆转、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、活力无视、リフレク贯通、回避无视、濒死攻击力UP、濒死防御力UP、カウンター、カウンター确率UP、被ダメージカット		
掉落物品	无	偷盗物品	ヒヒイロカネ（低）
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、シエル
其它：通常攻击4%确率追加スロウ/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：エアリアル

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
12−13	3017	163−167	18	12	42−43	17−18	24−25	7	7	3−5

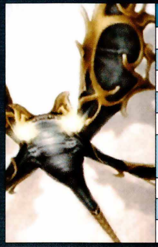
属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	ルース魔石矿−オルタム桥，进入地图时20%确率出现		
免疫状态	ストップ、混乱、スロウ、猛毒		
特有能力	ノックバック无效、濒死攻击力UP		
掉落物品	コウモリの牙（高）、ゴールドアーマー（低）	偷盗物品	コウモリの翼（低）
密猎物品	石ころ（高）、タウロス（低）	初期有利状态	50%确率ヘイスト、ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加猛毒/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ファニレンス★

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
38−39	59868	999	36−39	23	79−80	14−16	56−58	24−25	25−27	0

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	フォーン海岸−ヴァドゥ海岸，最右端高台上等待10秒后于下方出现		
免疫状态	石化中、死亡宣告、混乱、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、リフレク贯通、濒死魔力UP、HP消费攻击、被ダメージカット		
掉落物品	无	偷盗物品	アダマンタイト（低）
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス
其它：通常攻击4%确率追加スロウ/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：アヌビス★

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
38−39	19194	585−599	33−35	19	69−71	23−26	57−59	21−23	23−24	9−12

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	ソーヘン地下宫殿−自らを见出す路，于时之水洞中央区域出现		
免疫状态	除ウイルス、沉默、くらやみ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、濒死攻击力UP		
掉落物品	无	偷盗物品	吸血の牙
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、ヘイスト、ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加混乱/优先攻击当前HP最高的敌人			



怪物名称：グリード

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
31−32	7171	163−178	22−24	10	49−50	14−15	26−27	7	5	0

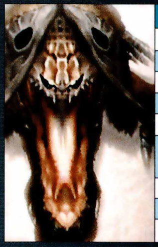
属性特点	风吸收、土弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	东ダルマスカ砂漠−ネブラ河の岸边，进入此区域后3分钟内不击倒仙人掌		
免疫状态	死亡宣告、ドンアク、猛毒、スリップ		
特有能力	ノックバック无效		
掉落物品	ウール（高）、高级ウール（低）	偷盗物品	风之魔晶石（低）
密猎物品	石ころ（高）、高级ウール（低）	初期有利状态	100%确率シエル、50%确率プロテス
其它：通常攻击4%确率追加猛毒/优先攻击当前HP最低或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：バルムー

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
19−20	9158	319−339	24−25	18	64	14	29−31	13−14	11	0

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	レイスウォール王墓−大通廊，区域内CHAIN数11左右于转移装置处出现		
免疫状态	除スロウ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	ノックバック无效		
掉落物品	石材（高）、ベテルギウス（低）	偷盗物品	ラミアのティアラ（低）
密猎物品	石ころ（高）、良质石材（低）	初期有利状态	50%确率シエル、リジェネ
其它：通常攻击4%确率追加石化中/优先供给距离最近的敌人			



怪物名称：ブルダイル

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
23−24	13968	260−275	29−31	12	60−61	16−17	33−34	12	11	0

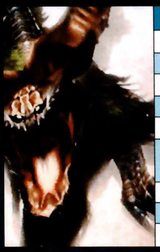
属性特点	风吸收、土弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	オズモーネ平原−ひびわれの谷，进入地图时20%确率出现		
免疫状态	死亡宣告、ドンアク、猛毒、スリップ		
特有能力	ノックバック无效、濒死攻击力UP、濒死防御力UP		
掉落物品	ウール（高）、デモンズメイル（低）	偷盗物品	高级ウール（低）
密猎物品	石ころ（高）、欠けた剑（低）	初期有利状态	100%确率ヘイスト、50%确率ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加猛毒/优先攻击当前HP最低或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：ヴィシュヌ

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
57−58	79249	999	40−42	27−29	94	21−22	82−85	30−33	31−33	0

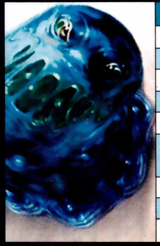
属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12（17%）
出现条件	大灯台 下层−始原の旋回廊4，大灯台下层内デイダラ10体以上击倒后出现		
免疫状态	除スロウ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、リフレク贯通、濒死防御力UP		
掉落物品	石材（高）、リボン（超低）	偷盗物品	オリハルク（低）
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率リジェネ、50%确率プロテス シエル
其它：优先攻击最近的敌人，HP不满20%时不再使用普通攻击，同时魔法咏唱时间为零			



怪物名称：ガビアル★

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
46−47	80551	748−778	41−44	20	82−83	18−20	79−81	25−26	28−30	0

属性特点	风吸收、土弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	ガラムサイズ水路−第10主水路，排水后进入下层10秒后出现		
免疫状态	除スロウ、沉默、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、回避无视、濒死防御力UP、カウンター、カウンター确率UP		
掉落物品	无	偷盗物品	南极之风（低）
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率リフレク、ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加ウイルス/优先攻击当前HP最低或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：イセリアル

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
42−43	32826	999	36−37	24−26	69−71	17	59−61	36−40	19−22	0

属性特点	水吸收、火弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	セロビ台地−北部段丘，地图内敌全灭后出现		
免疫状态	除混乱、くらやみ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	铳&计算尺耐性、回避无视、カウンター		
掉落物品	绿色液体（高）、银色液体（低）	偷盗物品	雨のむら云（低）
密猎物品	石ころ（高）、エーテル水（低）	初期有利状态	50%确率プロテス、シエル、ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加睡眠/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：カウンターウルフ

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
34−35	14227	254−269	33−35	20	72−73	18−19	49−50	17	20	7

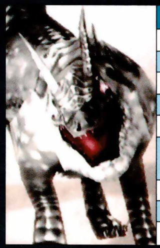
属性特点	风吸收、土弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	モスフォーラ山地−顶をのぞむ山道，7%几率代替普通狼出现		
免疫状态	死亡宣告、ドンアク、猛毒、スリップ		
特有能力	濒死攻击力UP、カウンター		
掉落物品	狼之毛皮（高）、パワーリスト（低）	偷盗物品	高级毛皮（低）
密猎物品	石ころ（高）、狱门之炎（低）	初期有利状态	100%确率プロテス、50%确率シエル
其它：通常攻击4%确率追加石化中/优先攻击当前HP最低或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：メルティゼリー★

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
48−49	61481	999	41−42	27−29	74−76	18	78−80	39−43	25−28	0

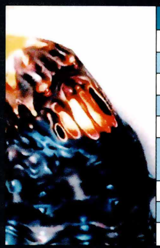
属性特点	雷吸收、冰弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	ヘネ魔石矿−坑口分岐点B，进入区域后50%几率系统决定其是否出现，如果判定为是则于拉动开关后掉下		
免疫状态	除くらやみ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、铳&计算尺耐性、リフレク贯通、回避无视、カウンター、カウンター确率UP		
掉落物品	无	偷盗物品	ヘイスガの魔片
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シエル、フェイス，50%确率ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加睡眠/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：カイザーウルフ★

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
41−42	19455	371−401	34−37	22	77−78	20−22	59−61	23−24	23−25	9

属性特点	风吸收、土弱点	最大连击数/发生确率	12（17%）
出现条件	西ダルマスカ砂漠−砂漠の回廊，使阳炎立つ地平的リンブルウルフ出现后并打倒，然后直接去沙漠回廊		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、混乱、逆转、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、濒死攻击力UP、见切り、カウンター、カウンター确率UP		
掉落物品	无	偷盗物品	恶狼的生血（低）
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、ヘイスト，50%确率ブレイブ
其它：优先攻击防御力最低或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：カブス

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
37−38	32386	999	36−37	23−25	69−71	17	56−58	34−38	18−21	0

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	ソーヘン地下宫殿−诱惑を振りほどく路，进入此区域后25%几率ウェンディゴ和ピットフィーンド出现，此后区域内敌全灭后稀有怪出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、ウイルス、逆转、スロウ、ドンアク、ドンムブ、沉默、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、铳&计算尺耐性、濒死防御力UP		
掉落物品	绿色液体（高）、ホーリーの魔片（低）	偷盗物品	银色液体（低）
密猎物品	无	初期有利状态	50%确率プロテス、ヘイスト
其它：通常攻击4%确率追加オイル/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：リンブルウルフ☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
16−17	4153	117−122	23−24	14	52	15	25−26	9	7	3

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	西ダルマスカ砂漠−阳炎立つ地平，西沙漠内狼形敌人20体以上击倒后出现		
免疫状态	死亡宣告、ドンアク、猛毒、スリップ		
特有能力	カウンター		
掉落物品	狼之毛皮（高）、高级毛皮（低）	偷盗物品	グラディウス（低）
密猎物品	石ころ（高）、リーブラ（低）	初期有利状态	100%确率ヘイスト
其它：通常攻击4%确率追加猛毒/优先攻击防御最低或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：パイナップル

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
16−18	4668	780−840	22−24	16−20	49	15	24	10	11−15	3−5

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	大砂海オグル・エンサ−第1石油工场，进入地图后20%确率出现		
免疫状态	混乱、睡眠、くらやみ、猛毒		
特有能力	ノックバック无效、铳&计算尺耐性、HP满タン攻击力UP、濒死魔力UP、被ダメージ返し		
掉落物品	ボムの灰（高）、雷之杖（低）	偷盗物品	ボムの抜け壳（低）
密猎物品	石ころ（高）、ボムの欠片（低）	初期有利状态	50%确率シエル
其它：通常攻击4%确率追加オイル/优先攻击仇根值最高的敌人			

180.特殊状态效果发生率=基本命中率+（攻击方魔力−对手的活力）%在满足以下条件时会有不同：对手处于シェル状态时，



怪物名称：ドレッドガード☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
46-47	35074	999	35-38	19	74-75	19-21	65-67	24-25	28-30	4

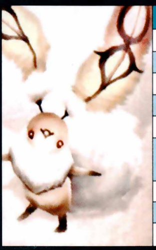
属性特点	风吸收、土弱点	最大连击数/发生确率	12(17%)
出现条件	幻妖の森-影の舞う路，40%确率取代原来的ミラーナイト出现		
免疫状态	除スロウ、沉默、オイル外全异常状态无效		
特有能力	セーフティ、濒死防御力UP、カウンター		
掉落物品	无	偷盗物品	镜のウロコ(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率ブレイブ、50%确率ヘイスト
其它:优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ブリット

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
60-61	76042	999	47-49	43-46	85	25-26	95-97	31-32	37-41	13-15

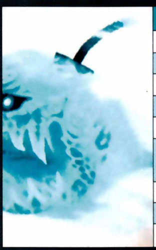
属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	ルース魔石矿-ラッシェ桥，进入地图后20%确率出现		
免疫状态	除スロウ、オイル、スリップ外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、铳&计算尺耐性、濒死防御力UP、被ダメージ返し		
掉落物品	ボムの灰(高)、柳生の漆黑(低)	偷盗物品	とんかち(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス シェル, 50%确率ブレイブ、フェイス
其它:通常攻击4%确率追加オイル/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：クリプトバニー

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
45-46	21348	999	32-35	25	52-53	22-24	62-64	23-24	31-33	10

属性特点	水吸收、火弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	幻妖の森-现を惑わす路，区域内的两种狼打倒六成以上时20%确率出现		
免疫状态	除睡眠、スロウ、沉默、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、活力无视、リフレク贯通、濒死魔力UP、カウンター、有效ステータス时间延长、药的知识		
掉落物品	汚れたウール(高)、ムラマサ(低)	偷盗物品	ホーリーの魔片(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シェル、50%プロテス
其它:通常攻击4%确率追加石化中/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ヒュージボム

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
18-19	4668	780-810	22-23	16-18	49	15	24	10	11-13	3-4

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	大砂海ナム・エンサ-女王の治める砂原，CHAIN达到21以上时出现		
免疫状态	混乱、睡眠、くらやみ、猛毒		
特有能力	ノックバック无效、铳&计算尺耐性、被ダメージ返し		
掉落物品	ボムの灰(高)、ボムの抜け壳(低)	偷盗物品	ボムの欠片(低)
密猎物品	石ころ(高)、スコーピオ(低)	初期有利状态	50%确率プロテス
其它:通常攻击4%确率追加オイル/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：スピィ

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
36-37	14725	999	30-32	23	60-61	20-21	48-49	18	24	7

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	サリカ树林-木もれ日の路，击倒此处的フォーチュンラビ后15%确率出现		
免疫状态	死亡宣告、ドンアク、猛毒、スリップ		
特有能力	活力无视、濒死魔力UP、有效ステータス时间延长、药的知识		
掉落物品	汚れたウール(高)、高级ウール(低)	偷盗物品	星之砂(低)
密猎物品	石ころ(高)、クレイモア(低)	初期有利状态	100%确率シェル、50%确率フェイス
其它:通常攻击4%确率追加混乱/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：バイダーボム

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
31-32	12156	999	32-33	20-22	65	17-18	42-44	17-18	24-26	6-8

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	ミリアム遗迹-离别の步廊，20%确率代替オイルタワー出现		
免疫状态	石化中、混乱、睡眠、くらやみ、猛毒		
特有能力	ノックバック无效、铳&计算尺耐性、カウンター、カウンター确率UP、被ダメージ返し		
掉落物品	ボムの灰(高)、ボムの抜け壳(低)	偷盗物品	スコーピオ(低)
密猎物品	石ころ(高)、ボムの欠片(低)	初期有利状态	50%确率プロテス、シェル、ブレイブ
其它:通常攻击4%确率追加オイル/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：レインダンサー

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
23-24	8084	728-738	26-27	17	57-58	18-20	32-34	12	12-13	4-6

属性特点	水吸收、雷弱点	最大连击数/发生确率	12(17%)
出现条件	ギーザ草原(雨季)-ギーザス川沿岸南侧、战士の河、トーム丘陵，进入地图后20%确率出现		
免疫状态	石化中、くらやみ、猛毒、狂战士		
特有能力	无		
掉落物品	鱼のウロコ(高)、怪鱼のウロコ(低)	偷盗物品	マイター(低)
密猎物品	石ころ(高)、フカヒレ(低)	初期有利状态	50%确率ヘイスト
其它:优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ランペイジャー

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
4-5	357	455-458	10	9	38-39	11	14-15	1-2	7	0

属性特点	水吸收、火弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	东ダルマスカ沙漠-砂纹の迷宫，击倒仙人掌类敌人后有33%的确率于地图西侧入口附近出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、混乱、逆转		
特有能力	回避无视		
掉落物品	石ころ(高)、カロ型の帽子(低)	偷盗物品	さけびの根(低)
密猎物品	石ころ(高)、しあわせの四叶(低)	初期有利状态	100%确率ヘイスト、50%确率プロテス
其它:通常攻击4%确率追加くらやみ/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：レイザーフィン

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
4-5	156	154	11-12	6	33-34	14-16	12-13	6	8	0-1

属性特点	水吸收、雷弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	ガラムサイズ水路-北部辅助水路，10%确率代替这里的鱼类怪出现		
免疫状态	石化中、くらやみ、猛毒		
特有能力	无		
掉落物品	鱼のウロコ(高)、アイアンソード(低)	偷盗物品	水之魔晶石(低)
密猎物品	石ころ(高)、怪鱼のウロコ(低)	初期有利状态	无
其它:通常攻击4%确率追加猛毒/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：キリング☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
44-45	28976	910-917	35-37	19	72-74	21	63-65	25-28	26	0

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12(17%)
出现条件	オズモーネ平原-大地のらせん，游戏时间的“分钟”数值在10-39之间时出现		
免疫状态	除逆转、スロウ、沉默、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、カウンター、カウンター确率UP		
掉落物品	无	偷盗物品	サビのカタマリ(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、50%确率ヘイスト
其它:优先攻击最近的敌人			



怪物名称：アプサラス

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
37-38	23381	999	33-35	22	72-74	20-23	54-56	19-21	21-22	6-9

属性特点	雷吸收、冰弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	フォーン海岸-マウレア海岸，フォーン海岸内ピラニア10体以上击倒后出现		
免疫状态	石化中、混乱、ドンアク、くらやみ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	通常攻击ダメージUP、被ダメージカット		
掉落物品	鱼のウロコ(高)、パイシーズ(低)	偷盗物品	天空のロッド(低)
密猎物品	石ころ(高)、フカヒレ(低)	初期有利状态	100%确率プロテス、50%确率ヘイスト
其它:优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ミニマムバグ

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
46-47	16052	371-378	33-35	18	72-74	22	58-60	24-27	24	0

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	バルハイム地下道-东西バイパス，进入地图后20%确率出现		
免疫状态	除逆转、スロウ、沉默、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、カウンター确率UP		
掉落物品	メイスオブゼウス(极低)	偷盗物品	神々の怒り(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、50%确率ヘイスト
其它:通常攻击4%确率追加スリップ/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：レイジクロウ☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
36-37	39586	585-590	36-38	16	74-75	18	60-62	24-26	19	0

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	サリカ树林-白きまだらの路，进入地图后1分钟内不让任何敌人被打倒或被捕食		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、混乱、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、见切り、カウンター确率UP		
掉落物品	无	偷盗物品	セーブルサイズ
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス, 50%确率ヘイスト、ブレイブ
其它:通常攻击4%确率追加ドンアク/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ターゲッター

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
41-42	23101	865-872	34-36	19	69-71	21	59-61	25-28	21	0

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	バルハイム地下道-第5特别作业区，进入地图后20%确率出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、睡眠、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、见切り、カウンター、カウンター确率UP		
掉落物品	铁くず(高)、铁矿(低)	偷盗物品	デスブリンガー(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率ヘイスト、50%确率ブレイブ
其它:优先攻击最近的敌人			



怪物名称：バイドカッター☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
47-48	68170	715-720	40-42	19	79-80	19	78-80	28-30	26	0

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(17%)
出现条件	ゴルモア大森林-针を狂わせる路，游戏时间的“分钟”数值在30-59之间时出现		
免疫状态	除逆转、スロウ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、HP满タン攻击力UP、濒死防御力UP、カウンター确率UP、通常攻击CT0		
掉落物品	无	偷盗物品	裂かれた衣(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率ヘイスト、ブレイブ
其它:优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：クリス☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
38-39	47515	999	37-39	24-27	77-82	20-21	76-79	24-27	32-34	0

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	ツィッタ大草原-全てを见通す地，进入地图后40%确率出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、混乱、逆转、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ		
特有能力	セーフティ、HP消费攻击		
掉落物品	无	偷盗物品	とてもくさい液)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、ヘイスト，50%确率シェル、ブレイブ
其它:通常攻击4%确率追加混乱/优先攻击仇根值最高的敌人			

原来的0.5倍；攻击方处于フェイス状态时，原来的1.5倍；攻击方拥有“HP满タン魔力UP”或者“濒死魔力UP”效果时，原来的2倍。



怪物名称：スニークフロッグ

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
35-36	51642	999	39-41	25	79-80	19-20	75-76	27	31	4

属性特点	冰吸收、雷弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	サリカ树林-年轮を重ねる路，进入地图后20%确率出现(利用反弹范围魔法的方式可以解除其透明状态)		
免疫状态	石化中、死亡宣告、ドンアク、猛毒、スリップ		
特有能力	天候&地形无视、HP满タン攻击力UP、HP消费攻击、见切り		
掉落物品	角(高)、プラチナヘルム(低)	偷盗物品	大角(低)
密猎物品	石ころ(高)、カエルのタマゴ(低)	初期有利状态	100%确率シエル、透明，50%确率ブレイブ
其它：优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ディード☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
49-50	77420	999	40-44	27-30	85-92	21-24	80-84	24-27	28-30	0

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	モスフォーラ山地-空の果ては知る尾根，进入地图后40%确率出现		
免疫状态	除オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效		
掉落物品	无	偷盗物品	ミラージュベスト(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス，50%确率シエル、ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加石化中/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：タラスク

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
37-38	27566	999	34-37	22	72-73	17-19	55-57	21-22	23-25	3

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	ツィッタ大草原-终焉と旅立ちの庭，CHAIN数21以上时出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	HP满タン攻击力UP、HP消费攻击		
掉落物品	角(高)、大角(低)	偷盗物品	ハンティングボウ(低)
密猎物品	石ころ(高)、カエルの油(低)	初期有利状态	100%确率シエル、50%确率ブレイブ
其它：优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：エアロス

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
23-24	12497	832-922	27-30	18-20	62-67	16-18	33-36	10-12	11-13	0

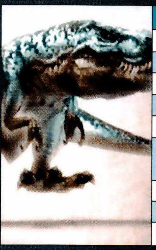
属性特点	冰吸收、雷弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	オズモ　ネ平原-ひびわれ谷，击倒ブルダイル后出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、混乱、ウイルス、ドンアク、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	ノックバック无效		
掉落物品	まがった牙（高)、飞龙之牙（低)	偷盗物品	飞龙之翼（低)
密猎物品	石ころ（高)、阿修罗（低)	初期有利状态	50%确率プロテス、シエル
其它：通常攻击4%确率追加石化中/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：グリマルキン☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
38-39	23101	999	34-37	24	74-75	21-23	59-61	23-24	27-29	8

属性特点	雷吸收、冰弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	ツィッタ大草原-ワズタフ丘陵，10%确率替代クァール出现		
免疫状态	石化中、死亡宣告、ドンアク、ドンムブ、くらやみ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、通常攻击ダメージUP、HP消费攻击、カウンター、魔法CT0		
掉落物品	无	偷盗物品	クァールのヒゲ（低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シエル、フェイス，50%确率ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加ストップ/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：スケアクロウ☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
50-51	125704	488-608	42-46	20-23	87-94	25-28	84-88	28-31	28-30	0

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	东ダルマスカ砂漠-断裂の砂地，40%确率替代原来的霸王龙出现		
免疫状态	除オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、カウンター		
掉落物品	无	偷盗物品	コブラスの魔片（低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、シエル，50%确率ヘイスト、ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加ウイルス/优先攻击最近的敌人，HP50%以下时优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ネクベト

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
5-6	3963	488-492	19	16	38-39	15-16	24-25	6	9	3-5

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	东ダルマスカ砂漠-砂原の天板，击倒コッカトリス后20%确率出现		
免疫状态	ストップ、混乱、スロウ、猛毒		
特有能力	HP满タン攻击力UP		
掉落物品	小さな羽根（高)、三角帽子（低)	偷盗物品	虹色のタマゴ（低)
密猎物品	石ころ（高)、小さな羽根(低)	初期有利状态	50%确率プロテス、ブレイブ、フェイス
其它：通常攻击4%确率追加スロウ/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：アベリスク☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
49-50	104744	468-588	41-45	20-23	85-92	23-26	82-86	26-29	26-28	0

属性特点	雷吸收、冰弱点	最大连击数/发生确率	12(17%)
出现条件	リドルアナ大瀑布-はるかなる时の庭，进入区域后30%确率出现		
免疫状态	全异常状态无效、狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、濒死攻击力UP、濒死防御力UP		
掉落物品	无	偷盗物品	八角棒(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス 50确率ブレイブ、フェイス リジェネ
其它：优先攻击最近的敌人，HP不满50%时优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：クレアリングアイ

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
64-65	175195	999	50-52	43-45	79	24	101-104	31-33	38-39	3

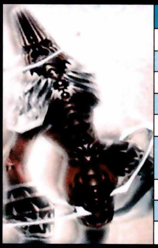
属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	ヘネ魔石矿-区间连结ラインC、第2期坑道，击倒ヘクトアイズ后10%几率出现		
免疫状态	除逆转、スロウ、沉默、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、铳&计算尺耐性、濒死攻击力UP		
掉落物品	ガラスの宝玉(高)、[木翟]棒(低)	偷盗物品	灵药(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シエル、50% 确率フェイス
其它：优先攻击当前HP最少或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：ダスティア

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
17-18	7266	975-995	25-26	17-18	42	13	27-28	8	7	2

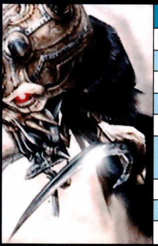
属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	西ダルマスカ砂漠-砂漠の回廊，我方队内有人剩余HP不足10%时出现		
免疫状态	石化中、睡眠、ウイルス、猛毒、狂战士		
特有能力	活力无视		
掉落物品	オルギン(高)、炎の杖(低)	偷盗物品	千のオルギン(低)
密猎物品	石ころ(高)、カプリコーン(低)	初期有利状态	无
其它：优先攻击当前HP最少或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：キャルトリッチ

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
20-21	7578	910-930	25-26	17-18	42	14	29-30	10	13	1

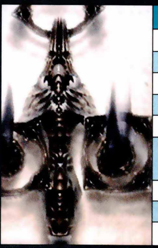
属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	レイスウォール王墓-南翼の通廊，リッチ濒死分裂时有20%几率分裂出キャルトリッチ		
免疫状态	石化中、睡眠、ウイルス、猛毒		
特有能力	铳&计算尺耐性、リフレク贯通、回避无视、濒死魔力UP		
掉落物品	ガラスの宝玉(高)、天上の宝玉(低)	偷盗物品	ロクスリーの弓(低)
密猎物品	石ころ(高)、デスパウダー(低)	初期有利状态	无
其它：通常攻击4%确率追加スロウ/优先攻击当前HP最少或者仇根值足够高的敌人T			



怪物名称：イスティーン☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
43-44	34042	999	36-38	25-27	65	18	61-64	22-24	23-24	4

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	バルハイム地下道-东西バイパス、ゼイイア连结桥，进入区域后10秒内由系统决定是否出现，初始2%确率，以后每秒增加2%		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、睡眠、ウイルス、逆转、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、活力无视、濒死防御力UP、HP消费攻击		
掉落物品	无	偷盗物品	ソウルオブサマサ(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シエル，50%确率プロテス、ヘイスト
其它：通常攻击4%确率追加ストップ/优先攻击当前HP最少或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：イビルスピリット

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
61-62	121672	999	50-52	42-44	77	23	99-102	29-31	35-36	2

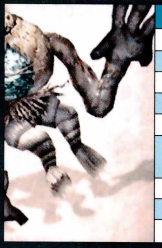
属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12（10%）
出现条件	クリスタル・グランデ内复数场所5%确率出现		
免疫状态	除逆转、スロウ、沉默、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、铳&计算尺耐性、活力无视、天候&地形无视、回避无视、濒死攻击力UP、濒死魔力UP、濒死防御力UP		
掉落物品	ガラスの宝玉(高）、グングニル(低)	偷盗物品	生命のロウソク(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シエル，50%确率フェイス
其它：通常攻击4%确率追加混乱/优先攻击当前HP最少或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：ヴォーレス☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
49-50	63758	999	41-43	28-30	72	19	80-83	25-27	29-30	4

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(15%)
出现条件	死都ナブディス-白き约束の回廊，将此区域的暗元素在战斗状态下引至地图中部		
免疫状态	除スロウ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、活力无视、リフレク贯通、濒死魔力UP、通常攻击ダメージUP、カウンター		
掉落物品	无	偷盗物品	ソウルパウダー(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シエル，50%确率リフレク、ヘイスト、ブレイブ、フェイス
其它：通常攻击4%确率追加ドンアク/优先攻击当前HP最少或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：ジャガーノート

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
46-47	76251	999	37-39	23-25	65	17-18	66-69	27-30	30-32	0

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12(15%)
出现条件	幻妖の森-白魔の爱でし路，游戏时间的"分钟"数值在0-10之间时出现		
免疫状态	除スロウ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、回避无视		
掉落物品	木材(高）、白之假面(低)	偷盗物品	ミストルティン(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、シエル，50%确率ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加混乱/优先攻击当前HP最少或者仇根值足够高的敌人			

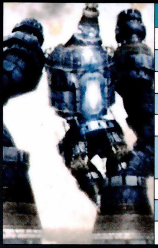


怪物名称：ネガルムル

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
31-32	18910	999	35-36	21-23	57	15	45-47	15-16	20-21	3

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(15%)
出现条件	ミリアム遗迹-剑王の守护，在遗迹内停留时间超过30分钟，并击倒马形敌人ダークメア，再返回此区域时出现		
免疫状态	石化中、睡眠、ウイルス、猛毒、狂战士		
特有能力	活力无视、カウンター		
掉落物品	オルギン(高）、バニシガの魔片(低)	偷盗物品	カプリコーン(低)
密猎物品	石ころ(高)、千のオルギン(低)	初期有利状态	无
其它：通常攻击4%确率追加ドンアク/优先攻击当前HP最少或者仇根值足够高的敌人			

181.遭受Knock back、发生"逆转"状态刚回复，或者使用弓、ボウガン、铳、计算尺、愈しのロッド、フェイスロッド的时候，不发生反击状况。



怪物名称：アムスティ

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
38-39	59976	999	36-38	22-24	62	17-18	59-62	25-28	24-26	0

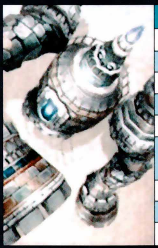
属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12 (10%)
出现条件	ゼルテニアン洞窟—砂时计の谷，在隐藏通路的尽头面向西侧等待10秒，于对岸出现		
免疫状态	除スロウ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、回避无视		
掉落物品	铁矿(高)、魔人の胸当て(低)	偷盗物品	ミスリル(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、シエル，50%确率ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加スロウ/优先攻击最近的敌人，HP不满50%时，优先攻击仇恨值最高的敌人			



怪物名称：ラルヴァイーター

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
见下	108486	999	49-51	42-45	82	25-26	98-100	32-33	35-39	14-16

属性特点	雷吸收、冰弱点	最大连击数/发生确率	12(14%)
出现条件	クリスタル・グランデ内倒敌256体后于转移装置III-IX处，或者于X、XIII-XVII、XX处出现，前一种情况下其级别为47-48，后者则为61-62		
免疫状态	除スロウ、オイル、スリップ外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、リフレク贯通、濒死攻击力UP、濒死魔力UP、见切り		
掉落物品	恶魔の目玉(高)、ダンジユーロ(低)	偷盗物品	スコーピオ(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率ブレイブ、フェイス，50%确率シエル
其它：优先攻击仇恨值最高的敌人/在击倒一只ラルヴァイーター后，其后倒敌数在30-255之间其都有可能再次出现			



怪物名称：タワー

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
59-60	136638	999	42-44	26-28	72	20-21	83-86	32-35	33-35	0

属性特点	圣吸收、暗弱点	最大连击数/发生确率	12(17%)
出现条件	大灯台上层—至顶の旋回廊2，利用转移装置往返于最上面的部分，20%确率出现		
免疫状态	全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、活力无视、天候&地形无视、リフレク贯通、濒死魔力UP、濒死防御力UP、消费MP半减、魔法CT0		
掉落物品	石材(高)、グランドヘルム(超低)	偷盗物品	アインヘリエル(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、シエル，50%确率ブレイブ
其它：优先攻击最近的敌人			



怪物名称：アリオク☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
47-48	43380	999	38-40	25-28	74	21-22	75-77	27-28	31-35	9-11

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(2%)
出现条件	ナブレウス湿原—まどろみへ诱惑う平原，进入区域后40%确率出现		
免疫状态	除スロウ、くらやみ、オイル、スリップ外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、リフレク贯通、濒死攻击力UP、濒死魔力UP		
掉落物品	无	偷盗物品	贤者の指轮(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、シエル、ヘイスト
其它：优先攻击仇恨值最高的敌人			



怪物名称：バルトヴァイパー

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
34-35	21342	338-353	34-36	17	69-70	19-20	50-51	18	20	6

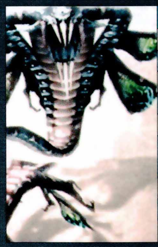
属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	モスフォーラ山地—天空へ续く路，游戏时间的“分钟”数值在10-20之间时出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、ドンアク、猛毒、スリップ、狂战士特		
有能力	濒死攻击力UP、被ダメージカット		
掉落物品	ヘビの皮(高)、高级なめし革(低)	偷盗物品	アリエス(低)
密猎物品	石ころ(高)、蛇眼(低)	初期有利状态	100%确率ヘイスト、50%确率プロテス
其它：通常攻击4%确率追加混乱/优先攻击仇恨值最高的敌人			



怪物名称：フィディル

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
18-19	5189	429-449	24-25	13-14	42	16	25-26	9	6	3

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(2%)
出现条件	西ダルマスカ砂漠—中央断层，进入地图后20%确率出现		
免疫状态	石化中、睡眠、ウイルス、猛毒		
特有能力	通常攻击ダメージUP		
掉落物品	骨くず(高)、ヘビーランス(低)	偷盗物品	カプリコーン(低)
密猎物品	石ころ(高)、折れた枪(低)	初期有利状态	50%确率シエル
其它：优先攻击当前HP最少或者仇恨值足够高的敌人			



怪物名称：ミドガルズオルム

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
24-25	9139	234-249	29-31	14	57-58	17-18	35-36	14	12	4

属性特点	冰吸收、雷弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	ゴルモア大森林—光闭ざされし路，进入区域后20%确率出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、逆转、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	无		
掉落物品	ヘビの皮(高)、樱哢り(低)	偷盗物品	大蛇の牙(低)
密猎物品	石ころ(高)、高级なめし革(低)	初期有利状态	50%确率ヘイスト
其它：通常攻击4%确率追加猛毒/优先攻击仇恨值最高的敌人			



怪物名称：クリスタルナイト☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
61-62	101390	999	50-52	40-42	79	26	97-100	30-32	32-33	14

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(2%)
出现条件	クリスタル・グランデ，ハ・シフト・カンブル・ラ経デボン・ザイレム・ウェノ、セット・サジタリウス以及デボン・ザイレム・イノ，绕行一圈返回后即可遇到(反方向绕行也可以)		
免疫状态	除沉默、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、濒死攻击力UP、通常攻击ダメージUP、见切り、被ダメージ返、药的知识		
掉落物品	无	偷盗物品	光のスティフォス(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率ヘイスト、ブレイブ，50%确率シエル
其它：通常攻击4%确率追加スロウ/优先攻击当前HP最少或者仇恨值足够高的敌人			



怪物名称：ナザルニル☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
45-46	39652	780-810	37-40	20	77-78	20-22	65-67	25-26	30-32	0

属性特点	雷吸收、冰弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	ギーザ草原—星ふり原(干季)，40%确率替代原来的同种怪物出现		
免疫状态	除睡眠、スロウ、沉默、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、HP满タン攻击力UP		
掉落物品	无	偷盗物品	战马のたてがみ(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シエル、50%确率ヘイスト
其它：优先攻击仇恨值最高的敌人，或者是处于魔法咏唱中的敌人			



怪物名称：グレイブロード

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
24-25	41316	999	39-40	23-25	72	22	72-76	25-26	28-29	9

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(2%)
出现条件	ゴルモア大森林—叶ずれのしみる路，CHAIN达到21以上时出现		
免疫状态	石化中、睡眠、ウイルス、猛毒		
特有能力	见切り、通常攻击ダメージUP、HP消费攻击		
掉落物品	骨くず(高)、ダイヤヘルム(低)	偷盗物品	シャレコウベ(低)
密猎物品	石ころ(高)、修罗の骨(低)	初期有利状态	100%确率プロテス
其它：优先攻击当前HP最少或者仇恨值足够高的敌人			



怪物名称：ヴィクター☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
46-47	55114	897-927	40-43	22	79-80	21-23	78-80	27-28	31-33	0

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	大砂海ナム・エンサー黄砂のたどりつく地，进入区域后40%确率出现		
免疫状态	除混乱、スロウ、沉默、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ		
掉落物品	无	偷盗物品	战神のアシュリング(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加ドンムブ/优先攻击仇恨值最高的敌人，或者是处于魔法咏唱中的敌人			



怪物名称：ゾンビロード☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
38-39	21593	999	34-35	21-22	62	19	57-58	21	22	0

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	レイスウォール王墓—北翼の通廊，游戏时间的“分钟”数值在0-29之间时出现		
免疫状态	石化中、死亡宣告、睡眠、ウイルス		
特有能力	セーフティ		
掉落物品	无	偷盗物品	クロスヘルム(低)
密猎物品	无	初期有利状态	无
其它：通常攻击4%确率追加沉默/优先攻击仇恨值最高的敌人			



怪物名称：ジュエルホーン

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
45-46	42701	520-525	36-38	17-19	79-81	17	65-68	22-24	26	0

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12(17%)
出现条件	ルース魔石矿—第11矿区采掘场，区域内敌全灭后出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、ウイルス、逆转、ドンアク、ドンムブ、くらやみ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、濒死攻击力UP、濒死防御力UP		
掉落物品	なめし革(高)、クレートアックス(低)	偷盗物品	スレイブハーネス(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、50%确率ブレイブ
其它：优先攻击仇恨值最高的敌人，或者是处于魔法咏唱中的敌人			



怪物名称：ドゥラウナ

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
40-41	21886	999	34-36	22-24	62	19	60-63	23-25	23-24	0

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	ガラムサイズ水路—第4处理区辅助水路(排水后)，进入区域后5分钟内系统判定其是否出现，每隔15秒判定一次，出现确率8%		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、睡眠、ウイルス、逆转、ドンアク、ドンムブ、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、HP消费攻击、药的知识		
掉落物品	くさった肉(高)、コラプスの魔片(低)	偷盗物品	邪神の肉(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シエル，50%确率プロテス、ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加猛毒/优先攻击仇恨值最高的敌人			



怪物名称：ライトオブライト

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
52-53	342179	999	43	50	62	27	89	50	53	2

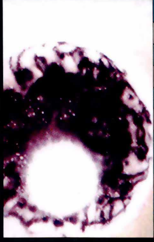
属性特点	暗弱点、圣吸收，其余无效	最大连击数/发生确率	无
出现条件	大灯台 地下层—暗昏の层 南外廓，击倒ソウルオブカオス后直接前往这里		
免疫状态	除ドンムブ、くらやみ外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、铳&计算尺耐性、活力无视、天候&地形无视、リフレク贯通、濒死魔力UP、被ダメージ返し、被ダメージカット、消费MP0		
掉落物品	石ころ(高)、エリクサー(低)	偷盗物品	贤者之杖(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シエル、フェイス
其它：优先攻击最近的敌人			



怪物名称：ヴェレル

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
46-47	37189	999	38-40	24-26	69	20	75-78	25-27	29-30	0

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	ナブレウス湿原—雾のさざめく路，队中有成员HP不满20%的情况下出现		
免疫状态	除オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、药的知识		
掉落物品	くさった肉(高)、セーブザクィン(低)	偷盗物品	カプリコーン(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、50%确率シエル、ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加ストップ/优先攻击仇恨值最高的敌人			



怪物名称：ソウルオブカオス

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
52-53	342179	999	43	50	62	27	89	50	53	2

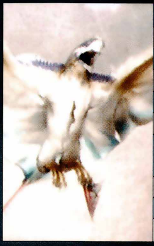
属性特点	圣弱点、暗吸收，其余无效	最大连击数/发生确率	无
出现条件	大灯台 地下层-阴里之层 北外廓，做完讨伐神的任务后，在这片地域可以遇到，击倒一次后，以后其出现的几率为25%		
免疫状态	除ドンムブ、くらやみ外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、铳&计算尺耐性、活力无视、天候&地形无视、リフレク贯通、濒死魔力UP、被ダメージ返し、被ダメージカット、消费MP0		
掉落物品	石ころ(高)、エリクサー(低)	偷盗物品	八角棒(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シェル、フェイス
其它：优先攻击最近的敌人			



怪物名称：ディズマ☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
59-60	99286	999	49-51	42-44	77	25	99-102	31-33	35-36	0

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	ルース魔石矿-第5矿区采掘场、第6矿区南采掘场，5%确率代替ダークロード出现		
免疫状态	除オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、活力无视、リフレク贯通、回避无视、濒死攻击力UP、濒死防御力UP、被ダメージ返し		
掉落物品	无	偷盗物品	ミラージュベスト
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率ヘイスト、ブレイブ，50%确率リフレク、フェイス
其它：通常攻击4%确率追加ストップ/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：イムドゥグド

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
17-18	8302	312-316	25	13	55-56	14-15	27-28	8	7	3-5

属性特点	土弱点、风吸收	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	大砂海ナム・エンサー风化する岸边，此地区需要由ゼルテニアン洞窟绕行进去，清掉所有怪物后在高台上静等10秒即可		
免疫状态	ストップ、混乱、睡眠、スロウ、猛毒、狂战士		
特有能力	无		
掉落物品	大きな羽根(高)、风切りの羽根(低)	偷盗物品	シールドアーマー(低)
密猎物品	石ころ(高)、白の香(低)	初期有利状态	100%确率シェル、50%确率プロテス
其它：通常攻击4%确率追加スロウ/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：アンクボルダー☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
29-30	14022	358-361	32-34	14	55-57	16	41-43	18-19	18	0

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12(14%)
出现条件	パラミナ大峡谷-カーリダイン大冰河，区域内敌全灭后切换地图再返回		
免疫状态	石化中、死亡宣告、逆转、猛毒		
特有能力	セーフティ		
掉落物品	无	偷盗物品	邪神の肉(低)
密猎物品	无	初期有利状态	50%确率ヘイスト
其它：优先攻击当前HP最少或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：チョコボリーダー☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
47-48	43263	999	39-41	22	79-81	23-26	79-81	24-26	29-30	10-13

属性特点	会变换弱点属性，其余属性全吸收	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	大砂海オグル・エンサー南侧タンクアプローチ，进入区域后40%确率出现		
免疫状态	除睡眠、くらやみ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、通常攻击ダメージUP、见切り、カウンター确率UP、バリアチェンジ		
掉落物品	无	偷盗物品	ハイエーテル(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率ヘイスト，50%确率睡眠、プロテス
其它：通常攻击4%确率追加死亡宣告/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ウェンディス☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
38-39	29988	585-590	36-38	17-19	50-52	19	59-62	23-25	21	0

属性特点	冰吸收、雷弱点	最大连击数/发生确率	12(14%)
出现条件	ソーヘン地下宫殿-定めを受け入れる路，进入区域后从打倒第一只ウェンディゴ开始算起，5分钟内打倒3只即可使其出现		
免疫状态	石化中、死亡宣告、混乱、睡眠、逆转、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ		
特有能力	セーフティ		
掉落物品	无	偷盗物品	ジェミニ(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、50%确率シェル
其它：优先攻击当前HP最多或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：スカルアッシュ☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
37-38	51065	999	39-43	21-24	77-84	18-21	62-66	27-30	24-26	0

属性特点	冰吸收、雷弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	フォーン海岸-ティアラウヌ岬，进入区域后40%确率出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、ウイルス、ドンアク、猛毒、スリップ		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、濒死魔力UP		
掉落物品	无	偷盗物品	铁甲壳(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、シェル、ブレイブ，50%确率ヘイスト
其它：通常攻击4%确率追加石化中/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：アンクハガー

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
29-30	30395	618-621	36-38	18	65-67	19	62-64	25-26	22	0

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12(14%)
出现条件	パラミナ大峡谷-カーリダイン大冰河，区域内敌全灭后切换地图再返回		
免疫状态	死亡宣告、逆转、猛毒		
特有能力	药的知识		
掉落物品	ただれた死肉(高)、オベリスク(低)	偷盗物品	ダマスカス钢(低)
密猎物品	石ころ(高)、邪神の肉(低)	初期有利状态	50%确率シェル、ヘイスト
其它：优先攻击当前HP最多或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：マイス☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
42-43	51065	999	39-43	21-24	77-84	18-21	62-66	27-30	24-26	0

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	ミリアム遗迹-对面の守护，地图内三只骨龙全灭后切换区域返回		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、ウイルス、逆转、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、回避无视、濒死攻击力UP、濒死防御力UP		
掉落物品	无	偷盗物品	レオ(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率プロテス、シェル、ブレイブ，50%确率ヘイスト
其它：通常攻击4%确率追加混乱/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ブルーブラッド☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
42-43	30395	618-623	36-38	18-20	65-67	19	62-65	25-27	22	0

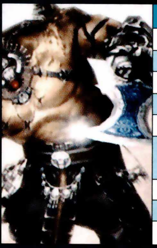
属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12(14%)
出现条件	セロビ台地-交差ヶ原，进入区域后40%确率出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、混乱、睡眠、逆转、ドンアク、ドンムブ、猛毒、スリップ、狂战士		
特有能力	セーフティ、濒死防御力UP、通常攻击ダメージUP、カウンター、药的知识		
掉落物品	无	偷盗物品	ダマスカス钢(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率シェル，50%确率ブレイブ、フェイス
其它：优先攻击当前HP最多或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：ヘルヴィネック

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
48-49	52376	999	40-42	26-29	72	20-21	78-80	26-27	32-36	6-8

属性特点	暗吸收、圣弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	死都ナブディス，击倒6只オーバーソウル(死神)后即可使其出现		
免疫状态	除スロウ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效、回避无视、濒死攻击力UP、濒死防御力UP		
掉落物品	沉默のトガル(高)、グランドアーマー(超低)	偷盗物品	魔法のランプ(低)
密猎物品	无	初期有利状态	50%确率プロテス
其它：通常攻击雷属性/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：アヴェンジャー☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
61-62	105618	943-948	50-52	37-39	77-79	24	99-102	32-34	32	0

属性特点	火吸收、水弱点	最大连击数/发生确率	12(14%)
出现条件	大灯台 中层-幻惑の层，进入地图后40%确率出现		
免疫状态	除スロウ、オイル外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	セーフティ、濒死攻击力UP、濒死防御力UP、カウンター、カウンター确率UP、药的知识		
掉落物品	无	偷盗物品	ムラマサ(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率リフレク、ヘイスト、フェイス，50%确率プロテス、シェル
其它：优先攻击当前HP最多或者仇根值足够高的敌人			



怪物名称：パル

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
48-49	52376	999	40-42	26-29	72	20-21	78-80	26-27	32-36	6-8

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	リドルアナ大瀑布-远き日の都，区域内敌全灭后切换地图返回		
免疫状态	除スロウ、オイル、ストップ外全异常状态无效，狂战士无效		
特有能力	天候&地形无视、リフレク贯通、濒死魔力UP、濒死防御力UP		
掉落物品	沉默のトガル(高)、スコーピオ(低)	偷盗物品	ガストラフェテス(低)
密猎物品	石ころ(高)、羽虫(低)	初期有利状态	100%确率シェル、フェイス，50%确率プロテス
其它：优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：アルティック☆

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
41-42	52281	741-746	38-40	18-20	74-76	18	62-65	24-26	23	0

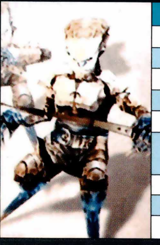
属性特点	雷吸收、冰弱点	最大连击数/发生确率	12(17%)
出现条件	ゼルテニアン洞窟-海の止まり，CHAIN达到11以上出现		
免疫状态	石化中、ストップ、死亡宣告、逆转、ドンアク、ドンムブ、狂战士		
特有能力	セーフティ、ノックバック无效		
掉落物品	无	偷盗物品	ベヒーモステーキ(低)
密猎物品	无	初期有利状态	100%确率ヘイスト、ブレイブ
其它：优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：フィロー

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
24-25	6092	293-302	27-28	15	52-53	19-21	35-37	13-14	13	4-6

属性特点	风吸收、土弱点	最大连击数/发生确率	12(10%)
出现条件	ゴルモア大森林-枝叶の分かれる路，进入地域后20%确率出现		
免疫状态	ストップ、混乱、スロウ、猛毒		
特有能力	ノックバック无效		
掉落物品	コウモリの牙(高)、大牙(低)	偷盗物品	タウロス(低)
密猎物品	石ころ(高)、ラス・アルゲティ(低)	初期有利状态	50%确率ヘイスト、ブレイブ
其它：通常攻击4%确率追加猛毒/优先攻击仇根值最高的敌人			



怪物名称：ウルタンエンサ族

Lv	HP	MP	力量	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
17-18	4153	234-237	22-23	13-14	49-50	18	25-26	9	7	3

属性特点	土吸收、风弱点	最大连击数/发生确率	12(3%)
出现条件	大砂海オグル・エンサー第2石油工场，在大砂海オグル・エンサ击倒ウルタンエンサ族100体后即会出现		
免疫状态	石化中、睡眠、逆转、ドンアク、ドンムブ、猛毒		
特有能力	濒死攻击力UP、濒死防御力UP		
掉落物品	土之石(高)、备前长船(低)	偷盗物品	ハイポーション(低)
密猎物品	石ころ(高)、石ころ(低)	初期有利状态	100%确率ヘイスト、50%确率プロテス
其它：优先攻击仇根值最高的敌人			

情报151 交易品情报最终完整确定版

所谓“交易品”是指你在向商人出售了一定的商品之后，商人将向你提供一定的交易机会。交易品的内容实际上是一部分商品的组合，一般来说，购买交易品的价格比直接购买这些商品要便宜。此外一些买不到的珍贵道具也必须通过交易品才能得到。另外一些交易品必须在取得一部分交易品之后才能获得，而有的交易品如“〇〇の心得”必须完成特定的讨伐任务之后才能获得。

交易品清单

名称	价格	差额	入荷物品	入荷条件
毒消しセット	100	-50	毒消し×3	汚れたウール×2
シンプルな上着	180	-20	クロムレザー	狼の毛皮×2 土の石×1
メッキされた盾	270	-30	エスカッション	抜の売×1 火の石×1
フェニックスの尾セット	400	-100	フェニックスの尾×2	小さな羽根×3
かんたん救护セット	450	-190	フェニックスの尾×2 ポーション×2	大きな羽根×3
革制の防具セット	680	-120	レザープレイト レザーヘッドギア	狼の毛皮×2 なめし革×1、暗の石×2
剑山の弓矢	600	非卖品	パラレルアロー ショートボウ	コウモリの牙×1 ネズミの皮×2 暗の石×2
目药セット	100	-50	目药×3	恶魔の目玉×2
狙击用の铳弹	1680	非卖品	サイレント弾 カペラ	鱼のウロコ×2 绿色の液体×1 暗の石×3
轻めの枪	1260	-140	ジャベリン	角×2 くさった肉×2 风の石×3
铁でできた剑 土の石×3	1080	-120	アイアンソード	铁くず×3 くさった肉×2
ポーションセット	700	-100	ポーション×5 あぶらとり纸×3 金の针	あまい果実×4
细身のたいまつ	3800	非卖品	炎の矢 ロングボウ	まがった牙×2 火の石×4
水玉の铳弹	2980	非卖品	アクアバレット	ヴェガ エンサのウロコ×1 绿色の液体×3 水の石×4
木の棒	1800	-200	サイレススパイル	骨くず×5 あまい果実×3 土の石×4
お目觉めセット	1280	-220	フェニックスの尾×5 目觉まし时计×5	チョコボの羽根×4
赤黒い剑	4500	-500	ブラッドソード	石材×2ガラスの宝玉×2 暗の石×5
旅人の装备	3280	-520	羽根付き帽子 旅人の法衣	ウール×2 なめし革×2 水の石×5
金色の装备	6780	-1720	ゴールドヘルム ゴールドアーマー ゴールドシールド	铁の売×3 なめし革×2 暗の魔石×3
赤のコーディネイト	4280	-720	レッドキャップ ブリガンダイン	クアールの毛皮×3 良质の皮×2 暗の魔石×3
おきづきセット	540	-400	ハイポーション×4 気付け药×2	モルボルのつる×4
燃えている剑	4680	-520	フレイムタン	木材×2 モルボルのつる×2 火の石×6
强めの酒	-120	240	バッカスの酒×3	地龙の皮×2
空洞の弓矢	6280	非卖品	バンブーアロー ログスリーの弓	コウモリの牙×5黄色の液体×1 水の魔石×3
みがかれた防具	8400	-2100	ブルゴネット シールドアーマー アイスシールド	龙の売×2 良质の皮×2 土の魔石×4
燃えている牙	980	非卖品	赤い牙×5	どがった角×2
惑わしの衣装	5400	-920	ラミアのティアラ 妖术师の服	良质のウール×3 地龙の皮×1 冰の魔石×4
格斗家の衣装	5480	-920	ねじりはちまき 柔术道着	クアールの毛皮×4 地龙の皮×2 冰の魔石×2
レンジャーの弓矢	5480	非卖品	ロングシャフト クロスボウ	まがった牙×4 黄色の液体×2 冰の石×1
铁でできた棒	-520	4780	铁棒	丈夫な骨×5 恶魔の目玉×3 火の魔石×4
かんたん救急セット	2980	-650	フェニックスの尾 ハイポーション×3	大鸟の羽根×3
魔法の欠片	1480	非卖品	ウォータの魔片×5	ただれた死肉×4
忍者の衣服	8330	-1470	黑头巾 黑装束	良质のウール×4 地龙のなめし革×2 火の魔石×5
轻くて丈夫な服	9800	-2000	アダマン帽 アダマンベスト	クア ルの毛皮×6 地龙のなめし革×2 雷の魔石×5
狩人の弓矢	9980	非卖品	ストーンシャフト クロスリカーブ	千本针×1 ただれた死肉×2 暗の魔石×5
ギザギザの忍刀	9000	-1000	影 い	大鸟の羽根×5 ただれた死肉×4 暗の魔石×5
サバイバルセット	1500	-300	毒消し×12 目药×12 やまびこ草×12	モルボルの実×4
不死鸟の心意气	5980	-270	フェニックスの尾×25	羽根の衣×5
やる気のでる防具	13780	-2420	チャクラバンド 力だすき	良质の毛皮×6 巨人のなめし革×4 火の魔晶石×3

名称	价格	差额	入荷物品	入荷条件
プラチナ制の装备	19120	-4780	プラチナヘルム プラチナアーマー プラチナシールド	虫の甲売×2 巨人のなめし革×4 火の魔晶石×4
毒の爆药	9800	非卖品	ポイズンボム ベジオニーテ	ボムの抜け売×1 火の魔晶石×3
战斧	10350	-1150	フランシスカ	どがった角×2 モルボルの実×4 风の魔石×6
いびつな剑	11250	-1250	ダイヤソード	羽根の衣×6 ウジのわいた肉×4 火の魔石×6
フォークのような枪	11250	-1250	トライデント	どがった角×4 ウジのわいた肉×5 风の魔石×6
土色の铳弹	9080	非卖品	ソイルショット アルデバラン	怪鱼のウロコ×4 银色の液体×3 土の魔晶石×3
油の爆药	10625	非卖品	オイルボム アスピーテ	ボムの灰×3 オルギン×2 火の魔晶石×3
目つぶしの弓矢	11220	非卖品	ブラックシャフト ハンティングボウ	大牙×3 银色の液体×3 暗の魔晶石×3
常备药品セット	1980	-420	ワクチン×8 気付け药×16	モルボルの花×3
ポーションボックス	7480	-5120	ポーション×30 ハイポーション×20 エクスポーション×10	さけびの根×3
魔人の装备	17800	-3600	魔人の帽子 魔人の胸当て	高级毛皮×8 高级なめし革×7 暗の魔晶石×7
贯通の铳弹	15200	非卖品	风のペネトラテ スピカ	轮龙のウロコ×4 银色の液体×5 风の魔晶石×7
冻った弓矢	17200	非卖品	冻て云の矢 ペルセウスの弓	大牙×4 南极の风×2 冰の魔晶石×7
かく乱用の爆药	17800	非卖品	混乱玉 マールコニーデ	ボムの抜け売×4 百のオルギン×3 火の魔晶石×7
神秘的な杖	7200	-800	云の杖	良质の木材×4 恶魔の羽根×6 雷の魔晶石×7
高 な棒	12150	-1350	象牙の棒	修罗の骨×6 恶魔の羽根×6 风の魔晶石×7
不死鸟の暴走	8750	-3750	フェニックスの尾×50	风切りの羽根×5
黑の装备	22800	-3100	黑の假面 黑のローブ	高级ウール×9 高级なめし革×7 暗の魔晶石×8
白の装备	22800	-5200	白の假面 白のローブ	高级ウール×9 兽王の皮×7 圣の魔晶石×8
植物制の防具	24650	-4350	ローレルクラウン ラバーコンシャス	高级毛皮×9 邪神の肉×7 火の魔晶石×8
まがまがしい盾	9800	-1400	デモンズシールド	千年亀の甲罗×2 战马の売×8 リョスアルブ×8
丈夫な战斗服	14800	-2200	マクシミリアン	铁甲売×4 割れた铠×2 パイシーズ×3
魔力の兜	12800	-2200	魔力のシシャーク	铁甲売×4 キマイラの首×2 精灵石×1
スカウトの弓矢	17800	非卖品	タイムシャフト ベネトレーダー	飞龙の牙×4 盘古の骨×3 圣の魔晶石×9
水玉の爆弹	7800	非卖品	ウォーターボム	オルギン×3 とてもくさい液×3 水の魔晶石×10
武士の刀	13800	-1200	雨のむら云	铁矿×5 さけびの根×7 水の魔晶石×9
ツーヘッドナイフ	13800	-1200	ゾーリンシェイプ	风切りの羽根×5 モルボルの花×7 风の魔晶石×9
あざけりの剑	14800	-1500	デスブリンガー	大角×4 恶魔のしっぽ×7 暗の魔晶石×10
细身の骑士剑	14000	非卖品	セーブザクィーン	良质の石材×4 天上の宝玉×9 圣の魔晶石×10
远い日の思い出	999	非卖品	石ころ×99	良质の石材×5
破坏力のある爆药	12000	非卖品	キャステラノース	ボムの欠片×3 カエルの油×2 アリエス×3
黑铁色の剑	17800	非卖品	ブレイクブレイド	オリハルク×2 キマイラの首×2 タウロス×3
月の女神の矢	15000	非卖品	アルテミスの矢	吸血の牙×2 フカヒレ×2 ジェミニ×3
蛇型の忍刀	15200	非卖品	おろち	クアールのヒゲ×2 セーブルサイズ×2 キャンサー×3
至高の一振り	21600	非卖品	デュランダル	生命のロウソク×3 皇帝のウロコ×2 レーシー×1
しのかぶり物	30000	0	ねこみみフード	白の香×2 アインヘリエル×2 ヴァルゴ×7
化石の弹	15000	非卖品	石化弹	镜のウロコ×2 地龙の骨×2 リーブラ×3
蝎	60000	非卖品	蝎のしっぽ	落雷冲×3 死龙の骨×3 スコーピオ×4
银色の弓	60000	非卖品	宿命のサジタリア	兽王の角×3 圆月轮×3 サジタリウス×4

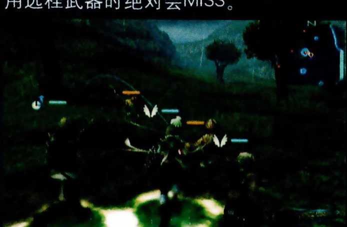
名称	价格	差额	入荷物品	入荷条件
貫きの矢	15000	非卖品	グランドボルト	神々のいかり×2 轮龙のキモ×2 カプリコーン×3
呪われた首饰り	30000	0	ニホパラオア	血染めの首饰り×3 シャレコウベ×2 レオ×3
魔物の髭	60000	非卖品	鲸の髭	ミスリル×3 死虫×3 アクエリアス×4
最新式の猎铳	19800	非卖品	アルクトゥルス	飞龙の翼×2 エンサのヒレ×2 サラマンド×1
究极の宝剑	22800	非卖品	アルテマブレイド	アダマンタイド×2 デスパウダー×2 ノーマ×1
月の女神の弓	15800	非卖品	アルテミスの弓	大蛇の牙×2 月の砂×2 シルフス×1
あざやかな盾	12420	非卖品	ベネチアプレート	万年龟の甲罗×2 轮龙のキモ×2 ウンディーヌ×1
封印の枪	15300	−1700	グングニル	计都の机×2 折れた枪×2 ミストルティン×2
金色の战斧	15200	−1800	ゴールドアックス	エレクトラム×2 折れた大斧×2 マルト×1
ヌルヌルした液体	4000	+3778	エーテル	エーテル水×2 カラメル×3
ドロドロした液体	12000	非卖品	ハイエーテル	エーテル水×2 くさい液×2 スライムオイル×1
圣者の秘药	36000	非卖品	エリクサー	灵药×3 デビルカクテル×3 大カルカナ×1
神秘の秘药	108000	非卖品	ラストエリクサー	オニオン×3 ネズミのしっぽ×3 大カルカナ×2
生命の　晶	9999	非卖品	大アルカナ	アルカナ×10 精灵石×1 ソウルオブサマンサ×1
蛇の宝石	19999	非卖品	サーペンタリウス	ヘビの皮×4 蛇眼×2 大カルカナ×1
大いなる存在	29997	非卖品	灵帝の魂	ソウルパウダー×1 战神のアシュリング×3 大カルカナ×1
至高の金属	29997	非卖品	玉钢	ヒヒイロカネ×1 ダマスカス钢×2 狱门の炎×2
名刀工の一品	350000	非卖品	マサムネ	玉钢×2 オリハルク×3 とんかち×2
ヒマワリの花	600000	非卖品	トウルヌソス	玉钢×3 灵帝の魂×3 サーペンタリウス×3
しもふりの剑	65535	非卖品	トロの剑	オメガの纹章×1 神杀しの纹章×1 タイコウの纹章×1

名称	价格	差额	入荷物品	入荷条件
谜の物体	14999	+14997	ダークマター	沈黙のトガル×3 静寂のアテド×3 コウモリの翼×3
古びた巻物	21000	非卖品	狩人の心得	讨伐テクスタ之后在王都西部集市与ガスリ对话
古びた巻物	20000	非卖品	ナイトの心得	与武器屋的店员对话30次以上
古びた巻物	22000	非卖品	龙骑士の心得	最初讨伐完成后在揭示板调查40次以上
古びた巻物	21000	非卖品	贤者の心得	与道具店店员对话100次以上
魔法の欠片	99	非卖品	ホーリーの魔片	ガラスの宝玉×8 天上の宝玉×8 デクアルブ×1
魔法の欠片	499	非卖品	コラプスの魔片	オルギン×8 百のオルギン×8 千のオルギン×8
ポーションパック	70	−70	ポーション×2	サボテンの实×2
ハイポーションパック	1111	−989	ハイポーション×10	虹色のタマゴ×1
クロノスの泪パック	333	−167	クロノスの泪×10	タカの眼球×1
不死鸟のささやき	2222	−278	フェニックスの尾×10	カボチャのランプ×1
ワクチンパック	999	−1001	ワクチン×10	恶魔のため息×1
エクスポーションパック	4444	−1856	エクスポーション×10	ベヒーモステーキ×1
甲罗でできた首轮	8370	−930	亀のチョーカー	ボムの抜け壳×2 しあわせの四叶×1
忍者の靴	450	−250	ギリーブーツ	スレーブハーネス×2
格斗家の装饰品	5940	−660	格斗のアンバー	くるくるドリル×2
弱々しい光	4500	−500	ファイアフライ	トマトのヘタ×2 魔法のランプ×1 羽虫×1
死者の靴	450	−350	クイスモイトの靴	ゾンビパウダー×1 战马のたてがみ×1
背水のハーネス	800	−200	バトルハーネス	饿狼の生血×1
大きな手袋	4500	+1300	ブレイザー	まがった杖×3
チェーン	17820	−1980	バブルチェーン	攻龙の壳×1 アダマンタイド×1
はやての靴	18000	−2000	エルメスの靴	ギサルの野菜×33 アルカナ×15
鸟のストラップ	3600	−400	ほろろの根付	星の砂×2
金色の装饰品	3150	−1350	金のアミュレット	裂かれた衣×1
きらびやかな指轮	14400	−1600	オパールの指轮	カエルのタマゴ×2
羽根の生えた靴	450	−50	フェザーブーツ	北极の风×1 欠けた剑×1
古びた巻物	21000	非卖品	魔道士の心得	与魔法屋店员对话25次以上
古びた巻物	20000	非卖品	魔剑士の心得	完成最初的讨伐任务后调查揭示板20次
古びた巻物	22000	非卖品	学者の心得	与防具屋店员对话15次以上
おぞましい壶	250000	非卖品	カノープスの壶	ホルアクティの炎×1 フォボスの上药×1 ディモスの粘土×1

情报152–166 非常用技能详细解说

152.应急处置 使我方一人HP回复。当队友在濒死状态时才有效，体力补充最值最高为队友最大HP的1/5。

153.远隔攻击 使用近距离武器对远距离敌人或空中敌人进行攻击。伤害量为自己攻击力×对手Level之后减1。但是使用远程武器时绝对会MISS。



154.算术 使用之后开始对敌人伤害为1，以后每次攻击力都会变为原先的2倍。这期间一旦出现MISS就会变回1。（具体情况看附表）

155.暗黑 自己的HP减少，同时给敌人带来伤害。给敌人的伤害大小由自己的攻击力、ちから、Level以及敌人的防御力有关。但是对不死系敌人使用则产生反效果。自己HP的损失量为自己最大HP的20%。

156.暗窖杀法 将敌人HP变为0~8。但是自己必须处于くらやみ状态下才能使出这招。

157.チャージ 使自己的MP回复，但是一旦出现MISS，MP则变为0。MP的回复量为自己Level值×1~1.33（保留整数）。而MISS概率的百分比为（剩余MP/最大MP）×100+1。

158.钱投げ 消费金钱给范围内的敌人造成伤害。钱的消费额为作战全员HP总和（超过10000则按9999计算），而给每个敌人的伤害为钱的金额÷敌人总数。如果所持金钱不足消费额则会MISS，金钱不减。

159.无作为魔 不消费MP即可使用黑魔法。使用魔法的成功率见附表。即使还没有习得的魔法也可以使用。

160.步数攻击 根据移动步数的最后3位决定对敌人的攻击量。具体数值见附表。

161.时间攻击 根据现在Play时间分钟数的个位数字来决定对敌人的伤害。具体数值见附表。

162.肉斩骨断 减少自己的HP，将敌人的HP直接降为0。自己体力损失值在0~自己最大HP−1的范围内变动。但是如果MISS的话自己的体力就变为0。如果敌人出现resist，则无碍。



163.攻击破坏 使敌人的ちから下降到原先的50%。但是如果敌人的ちから为0的话一定会MISS。

164.魔攻破坏 使敌人的魔力下降到原先的50%。但是如果敌人的魔力为0的话一定会MISS。

165.防御破坏 使敌人的防御力下降到原先的90%。但是如果敌人的防御力为0的话一定会MISS。

166.魔防破坏 使敌人的魔法防御力下降到原先的90%。但是如果敌人的魔法防御力为0的话一定会MISS。

1. “算术”的命中率与对敌伤害

命中	目标敌人		目标周围的敌人	
次数	命中	伤害	命中	伤害
0	85%	1	85%	2
1	85%	2	84%	4
2	84%	4	83%	8
3	83%	8	81%	16
4	81%	16	79%	32
5	79%	32	76%	64
6	76%	64	73%	128
7	73%	128	69%	256
8	69%	256	65%	512
9	65%	512	60%	1024
10	60%	1024	55%	2048
11	55%	2048	49%	4096
12	49%	4096	43%	8192
13	43%	8192	36%	16384
14	36%	16384	29%	32768
15	29%	32768	21%	65536
16	21%	65536	13%	131072
17	0%	—	0%	—

4.与“时间攻击”相关的伤害值

分钟数	伤害值
0	0
1	自己Level×0.5
2	自己Level×2.0
3	自己Level×4.5
4	自己Level×8.0
5	自己Level×12.5
6	自己Level×18.0
7	自己Level×24.5
8	自己Level×32.0
9	自己Level×40.5

3.与“步数攻击”相关的伤害值

移动步数	伤害值
0~99	移动步数×1
100~499	移动步数×2
500~989	移动步数×3
990~999	移动步数×10

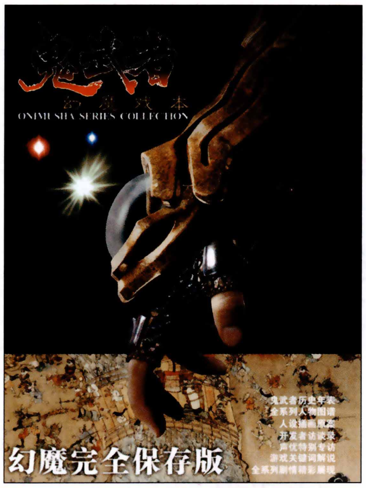
※注：当前移动步数可以在菜单中查看，在使用过步数攻击或者记数器达到1000后，后台系统都会将其清零重新计算。

2. “无作为魔”使用魔法种类与确率

准确率	魔法
88%	ファイア、サンダー、ブリザド、ウォータ、エアロ、ファイラ、サンダラ、ブリザラ、バイオ
12%	エアロガ、ファイガ、サンダガ、ブリザガ、ショック、クラウダ、フレアー、アーダー、コラプス

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

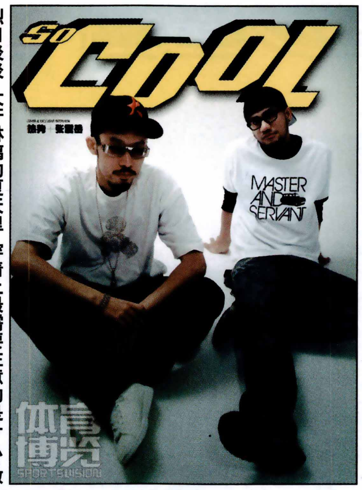
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价:19.80元 上市热卖中



烈日炎炎，大汗淋漓的夏天里，穿着上最需要注意的是什么?数百款TEE融合的大单元，以及超级详尽分类讲述类别特点的TEE别册，都给您绝对实惠的爆料资讯。此外，从波鞋到配件，再到特别领域的特殊着装，本期都能让你抓住流行高度哦！

SO COOL 2006年第(7)期

■定价:15元 接受邮购



特别策划超合金美学，变身战士牙狼，2006世界杯玩具专题，爆炸头军曹，HGUC EMS-10 兹达，BANDAI工厂潜入报告，精彩内容新鲜赠品不容错过！

TOYS(7)

■定价:9.80元 7月15日出版



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价:豪华版24.80元 接受邮购



今夏热点五连报，iDSL编辑部抢先测评，热门电影『汽车总动员』游戏相关大特辑。四大热门攻略集体奉上：『洛克人ZX』『铁拳黑暗复苏』『勇气物语』完全攻略！

掌机迷60期

■定价:5.80元 7月10日出版



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求很高。双DVD，空前豪华制作。收藏性和性价比都非常高

石田彰挚爱收藏

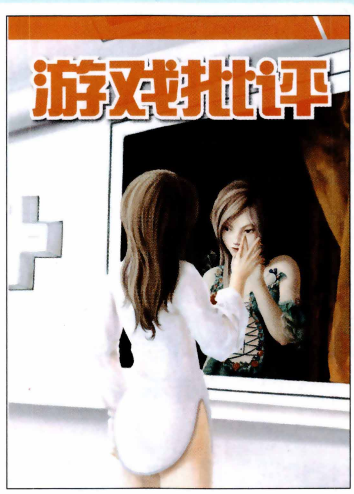
■定价:48元 上市热卖中



不朽的系列大作!吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价:22.00元 接受邮购



三大特辑——E3展会潜在信息深度剖析，《合金装备》系列历史完全回顾，游戏机手柄的发展与变迁。首次全彩制作，经典游戏歌曲CD大集合。

游戏批评06夏季号

■定价:12元 接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～15期 9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38、39、40、41期 9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、22、26～28、30～49期 9.80元

第51～60期(50期已售完) 5.80元

鬼武者 幻魔戏本	19.80元
石田彰挚爱收藏	48元
游戏批评06春季号、夏季号(新)	12元
SOCOOL第(1～9)期(5期已售完)	15元
TOYS第(1～7)期(5期已售完)	9.80元
生化危机十年	22元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

注:◆口袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1～4)已全部售完 ◆口袋妖怪收藏大图鉴(第二版)已售完 ◆最终幻想XII攻略本普通版已售完，仅余少量豪华版 ◆高达立体挂钟已售完 ◆2005标准掌机典藏已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

精心制作 口碑上佳 游戏经典 永久价值
四年心血 旧梦重温 暑期清仓 最低4折







清仓期数：32期～55期

《电新》清仓期数：**32期～55期**；

清仓价格：每本5元~~(原价：9.80元)~~

凡购买5本(含5本)以上每本4元

活动日期：**即日起～7月31日**；邮费全免；

各期存货数量请留意《电软》《掌机迷》《动新》。

《电玩新势力》（以下称《电新》）创办于4年前，自28期后由上海著名的STUDIO工作室制作。无论选题策划、技术制作堪比国内视频产品之上佳水准。每期含DVD光碟及音乐CD各一张及全彩说明书，在读者中享有良好口碑信誉。现上海工作室转型业务方向，与国外游戏公司合作研发游戏。故《电新》自55期起正式休创。四年心血，一朝离别，确有不胜唏嘘不忍之心。今后《电新》还将不定期以特辑形式出版。

为回报广大读者4年来的支持和厚爱，也能重温近两年游戏业的风云变幻和精心游戏大作及音乐，即日起将举办《电新》休刊清仓优惠活动，处理幅度最低可至4折。库存极少，欲购从速。

注：上海STAIDO工作室专辑代表作：

- ★2002年3月《樱大战典藏纪念》
- ★2003年8月《最终幻想典藏纪念》
- ★2004年1月《生化危机典藏纪念》
- ★2004年6月《SNK世纪典藏宝鉴》
- ★2004年10月《花组浪漫夜》
- ★2005年4月《生化危机4完美体验典藏》
- ★2005年11月《最终幻想Ⅶ终极典藏》

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取
玩转掌机 没我不行
Vol.60
2006年14期
5.8元/期
送你最新掌机
烧录卡
大抽奖
7月24日
全国上市
铁拳 黑暗复苏
彻底攻略
洛克人ZX
彻底攻略
掌机迷
POCKET GAME
零售价5.8
2006年14期
彻底大攻略
洛克人ZX
铁拳 黑暗复苏
勇气物语
魔法假日2
特别策划
机战中的
体育竞技
今夏热点5连报
IDSL主机编辑部入手！升天大绍介！
CAPCOM精选第二弹！PSP版狂热报道！
「天外魔境 第四默示录」最速攻略！
「火影忍者RPG」最新作！最速攻略！
玩转今夏最热电影游戏「汽车总动员」
ISSN 1672-8866

新作游戏发售表

前一阵子索尼阵营各种平台大作频繁推出，PS2上面有北欧女神传2－希尔梅莉亚－、超DRAGON BALL Z、深受国内玩家喜爱的拳皇系列最新作KOF XI、最近又推出了全新大作异度传说III－查拉图斯特拉如是说－。而PSP平台上最耀眼的明星肯定是铁拳－黑暗复苏－了。可以说这个炎热的夏天是属于索尼平台的。 □责编/龙马

PS2

7月13日			
实况顶级职业棒球13	実況パワフルプロ野球13	SPG	KONAMI
Persona3	ペルソナ3	RPG	ATLUS
7月20日			
新机动幻想 青之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 青の章	AVG	SCE
饿狼传说 Battle Archives 1	饿狼传说 Battle Archives 1	FTG	SNKplaymore
ZERO PILOT零	ZERO PILOT零	STG	Project ZERO
7月27日			
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
We are*	We are*	AVG	KID
恐怖惊魂夜×3	かまいたちの夜×3	AVG	SEGA
三日月岛事件的真相	三日月岛事件の真相		
今天开始做魔王！起程之旅	今日からマ王！はじマリの旅	AVG	KONAMI
超级职业棒球联盟2K6	メジャ－リ－グベ－スボ－ル2K6	SPG	SPIKE
六星之闪光流星之都	六ツ星きらり ～ほしふるみやこ～	AVG	千世
合金弹头6	メタルスラッグ6	STG	SNKplaymore
8月3日			
梦幻骑士5	グロ－ランサ－Vジェネレ－ションズ	S-RPG	ATLUS
实战伯青哥必胜法！北斗の拳SE	实战パチスロ必胜法！ 北斗の拳SE	ETC	SEGA
最强将棋 激指special	最强将棋 激指スペシャル	TAB	Mycom
心跳回忆	ときめきメモリアル	SLG	KONAMI
女孩版 2nd Kiss	Girl's Side 2nd Kiss		
8月31日			
★梦幻之星 宇宙	ファンタシ—スタ—ユニバ—ス	RPG	SEGA
BLOOD+ ONE NIGHT KISS	BLOOD+ ONE NIGHT KISS	AVG	BNGI
9月7日			
TAITO BEST记忆下卷	TAITO BEST タイト－メモリ－ズ 下巻	ETC	TAITO
9月14日			
浪客剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	るろうに剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	FTG	BANPRESTO
PlayStation2 the Best 决战3	PlayStation2 the Best 决战3	ACT	KOEI
上帝之手	ゴッドハンド	ACT	CAPCOM
大奥记	大奥记	SLG	GAE
9月21日			
EA SPORTS 冰球06	EA SPORTS NHL06	SPG	EA
混沌战争	カオス ウォ－ズ	SLG	IDEAF
9月28日			
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
苹果核战记	APPLESEED EX	ACT	SEGA
少女的事情	乙女の事情	AVG	Ninesfox
九龙妖魔学园纪 再临	九龙妖魔学园纪 リチャ－ジ	AVG	ATLUS
三国志11	三国志11	SLG	KOEI
世嘉世纪2500合集	セガエイジス2500 テトリスコレクション	ETC	SEGA
风雨来记	风雨来记	AVG	FOG
10月06日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
10月19日			
Gift -prism-	Gift -prism-	ACT	Sweets
10月26日			
水的旋律2－绯之记忆－	水の旋律2～绯の记忆～	AVG	KID
预　定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク-ザニューナイトメア-	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ－ド2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 绿之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
CLANNAD	CLANNAD－クラナド－	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略Ⅶエクシ－ド	SLG	SystemSoftAlpha
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说4	圣剑传说4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园	パチパラ12	ETC	ISE
大海与夏天的回忆－	大海と夏の思い出－		
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI

吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ－ツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウインド	SLG	SEGA
式神の城－七夜月幻想曲	式神の城－七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
龙刻	龙刻	AVG	KID
乔乔冒险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒险ファントムボラッド	RPG	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

2006年秋			
仁王	仁王	ACT	KOEI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	ア－マ－ド・コア4	ACT	FROM
格斗之王极限冲击3	キング・オブ・ファイタ－ズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	実況パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナ－シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ－ドスト－ム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ－フォ－ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ－マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル－イナ—シャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバ－	FTG	NAMCO

Wii

2006年冬			
高尔夫常青木革命	スカッとゴルフ パンヤ レボリュ－ション	SPG	tecmo
2006年预定			
超级猴子球	ス－パ－モンキ－ボ－ル	ACT	SEGA
龙珠Z爆发!NEO	DRAGON BALL Z Sparking！NEO	ACT	bandainamco
Micronesia	ネクロネシア	ACT	spike
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザ－ズX	FTG	任天堂
HERO'S	HERO'S	ACT	spike
预　定			
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂
SD高达G制御者	SDガンダム G BRAKER	SLG	bandainamco
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainamco
生化危机新作（暂定名）	バイオハザ－ド新作（假题）	AVG	CAPCOM
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv-i
火影忍者NARUTO	NARUTO－ナルト－	ACT	TAKARATOMY

XBOX

9月1日			
分裂细胞双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	AVG	UBI
10月2日			
真人快打末日战场	Mortal Kombat Armageddon	FTG	Midway
10月26日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
预　定			
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	BLIZZARD
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI

XBOX360

7月12日			
掠食	Prey	ACT	2K Games
7月18日			
NCAA 橄榄球 07	NCAA Football 07	SPG	EA
7月27日			
AquaZone热带鱼	アクアゾ－ン Life Simulator	ETC	Frontier Groove
子弹标靶	バレットウィッチ	ACT	AQI
首都高battle	首都高バトル	RAC	元气
旋光の轮舞 Rev.X	旋光の轮舞 Rev.X	AVG	grev
zegapainXOR	ゼ－ガペインXOR	STG	bandainamco
职业棒球联盟2K6	メジャ－リ－グベ－スボ－ル2K6	SPG	spike
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレ－ション・ダ－クネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウェ－ク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブル－ドラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレ－ション ダ－クネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预 定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ－ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア－マ－ド コア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	ス－パ－ロボット对战	ACT	BANPRESTO
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan

NGC

8月3日			
超级纸片马里奥	ス－パ－ペ－パ－マリオ	ACT	任天堂
8月10日			
大金刚木桶喷射赛	ドンキ－コング たるジェットレ－ス	ACT	任天堂
预 定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姬 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカ－ビィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキ－コングレ－シング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシ－ルド21	AVG	任天堂

GBA

7月6日			
汽车总动员	カ－ズ	RAC	THQ Japan
8月3日			
旋律天国	リズム天国	ETC	任天堂
预 定			
超级方块霸王IIX	ス－パ－パズルファイタ－IIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列–围棋	みんなのソフトシリ－ズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团–红眼魔人–	少年探偵团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベ－スボ－ル	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY Ⅴ	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボ－ルGT トランスフォ－メ－ション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂

PSP

7月13日			
问答机动战士高达 问战士DX	クイズ机动战士ガンダム 问战士DX	ETC	BANDAINAMCO
天外魔境 第四默示录	天外魔境 第四の默示录	RPG	HUDSON
LocoRoco	LocoRoco	ACT	SCE
泡泡龙魔术塔大作战	バブルボブル～マジカルタワ–大作战!!～	ACT	MMV–I
7月20日			
国王的领域 I	KING'S FIELD ADDITIONAL I	RPG	fromsoftware
死神–炙热之魂3–	BLEACH～ヒ－ト ザ ソウル3～	ACT	SCE
炸弹人携带版	ボンバ－マンポ－タブル	ACT	HUDSON
7月27日			
棒球大联盟2K6	メジャ－リ－グベ－スボ－ル2K6	SPG	SPIKE
德比赛马P	ダ－ビ－スタリオンP	SLG	enterbrain
电车GO!携带东海道线篇	电车でGO! ポケット 东海道线篇	SLG	TAITO
8月3日			
SD高达	SDガンダム	SLG	BNGI
G世纪携带版	Gジェネレ－ション ポ－タブル		
屠杀之心 携带版	カルネ－ジハ－ト ポ－タブル	ACT	元气
8月10日			
VALHALLA KNIGHTS	ヴァルハラナイツ	RPG	MMV–I
实战伯青哥必胜法!	实战パチスロ必胜法!	ETC	SEGA
北斗神拳SE 携带版	北斗の拳SE ポ－タブル		
山佐Digi携带版	山佐Digiポ－タブル	ETC	山佐
节日达人	祭の达人 ウィンちゃんの夏祭り		
8月14日			
山脊赛车2	リッジレ－サ－ズ2	RAC	BNGI
8月24日			
国王密令 II	KING'S FIELD ADDITIONAL II	ACT	fromsoftware
预 定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツ—リスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォ—ズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲ—ムPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポ－タブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポ－タブル	ACT	BANDAI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

7月13日			
火影忍者NARUTO NARUTO–ナルト–	鸣人RPG3 灵兽VS木叶小队 ナルトRPG3 灵兽VS木ノ叶小队	RPG	takaratomy
7月20日			
交谈! DS料理指南	しゃべる! DSお料理ナビ	ETC	任天堂
触摸! 炸弹人LAND	Touch! ボンバ－マンランド	ETC	HUDSON
炸弹人LAND DS	ボンバ－マンランドDS	ACT	HUDSON
旋转～! ! DS	まわすんだ～!!DS	ETC	TAITO
大家的DS演练 完璧英语单词力	みんなのDSゼミナ－ル カンペキ英单语力	ETC	TDK CORE
大家的DS演练 完璧汉字力	みんなのDSゼミナ－ル カンペキ汉字力	ETC	TDK CORE
7月27日			
甲虫王者虫之王 –通往总冠军的道路2–	甲虫王者ムシキング ～グレイトチャンピオンへの道2～	RPG	SEGA
休闲大人的图绘DS	こころを休める大人の图り绘DS	ETC	Ertain
人生游戏 DS	人生ゲ－ム DS	TAB	ATLUS
聚集! 职业棒球君的DS甲子园	あつまれ! パワプロクンのDS甲子园	RPG	KONAMI
马里奥篮球 3on3	マリオバスケット 3on3	SPG	任天堂
预 定			
伊苏 战略版	イ—ス ストラテジ	SLG	MI
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ル—ンファクトリ－新牧场物语	SLG	MI
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
最终幻想3	ファイナルファンタジ－III	RPG	SQUARE-ENIX
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

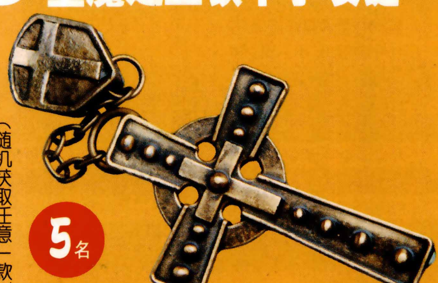
第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

9.8 最速时间购买电软 ▶▶▶ 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能取幸运奖品

本期抽奖截止时间 8月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

1 圣魔之血铁十字项链



（随机获取任意一款）

5名

2 死神超酷番队皮带钥匙扣



（随机获取任意一款）

15名

3 哈罗夏日凉帽



3名

4 死亡笔记手机腕带



10名

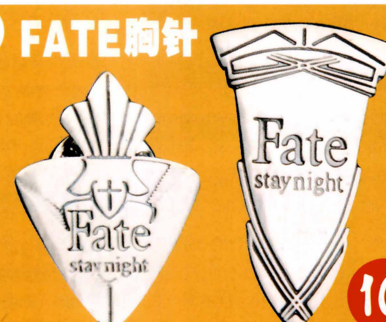
5 圣斗士星矢多用卡片收纳带



（随机获取任意一款）

12名

6 FATE胸针



（随机获取任意一款）

10名

7 幻想水浒传系列手办



5名

（随机获取任意一款）

184期中奖名单

1等奖：山东省/周鹏、广东省/陈昱东、贵州省/王红鑫

2等奖：北京市/郭文迪、广西省/闫志邦

3等奖：湖北省/段易超、上海市/包海敏、贵州省/李燕青、天津市/陈曦、北京市/张颜、云南省/管桂华、湖北省/徐文龙、辽宁省/孙立、重庆市/王一蒙、云南省/耿鑫

4等奖：上海市/刘俊翔、天津市/董东海、湖北省/齐可宏、北京市/华天作、广西省/王晓东、河北省/朱国森、浙江省/李 D、河北省/何清、吉林省/李海珍、天津市/钟瑞

5等奖：辽宁省/梁乃龙、江苏省/朱倍红、江苏省/于振兴、四川省/文聪、广东省/李泽贤、江苏省/叶少宇、辽宁省/王威、广西省/方培俊、云南省/李斌、福建省/郑嘉琦、福建省/兰陈丰、广西省/王剑、江苏省/张建良、江苏省/戴征、江苏省/孙涛

6等奖：上海市/卢云庆、四川省/罗国俊、上海市/黄吉、辽宁省/王凯、山东省/周彬、上海市/林竞、广西省/黄泳超、上海市/戴维斌、云南省/葛晴、江苏省/郭明琦

7等奖：江苏省/仲晓阳、天津市/李程、辽宁省/王宇航、江苏省/李荣、安徽省/姜楠、北京市/王庚午、河南省/贾威、天津市/李程、江苏省/张城、江苏省/戈晓和

中国电玩榜中奖名单

夏日清凉：山东省/丁啸林、辽宁省/丁鹏、河北省/赵政雄、上海市/顾逸飞、上海市/张娴蓓、河北省/高飞、北京市/孟雷、北京市/张安京

死神超酷番队长皮带钥匙扣：黑龙江省/孔德明、黑龙江省/刘丛礼、湖北省/唐旭、河北省/王鹏、北京市/董旭

哆拉A梦漫画人形第2弹：福建省/张思、上海市/张宏丰、北京市/陈虎



So COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 AUG
08
定价:20元
推广价:15元
HELP FIVE!
脱离闷夏烦躁
"救命"搅拌棒
●四款造型随机附赠●
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
JOLIN 时尚舞娘 蔡依林
①STEP INTO CASUAL FASHION 今夏最强度假风 ②WHITE STYLE 时尚白 打造嘴型质感
③继续沉沦UNDERCOVER黑魂时尚 ④High Street for 波鞋 ⑤IN THING 条纹T恤 × 窄版长裤
HOT BOY
想做今夏最潮男孩?!
十大精心专题 聚献潮流向往
7月下旬全国上市


豪华资料设定集
正统四作人设插画·未公开设定原案
全系列人物图谱·主线角色历史大揭秘
鬼武者历史年表·游戏关键词设定研究
开发者特别访谈·声优资料对话全收录
主线系列剧情图文解读
幻魔戏本典藏DVD
特典影像·预告片·经典CG·开发故事
声优现场排演·经典音乐曲目完全收录
鬼武者
幻魔戏本
ONIMUSHA SERIES COLLECTION
鬼武者历史年表
全系列人物图谱
人设插画原案
开发者访谈录
声优特别专访
游戏关键词解说
全系列剧情精彩展现
幻魔完全保存版
幻魔戏本
鬼武者
DVD VIDEO
鬼武者的过去与现在全面集结
最强的一闪秘传书绝世登场
豪华设定集
集大成的珍藏本
玩家必备之书
鬼武者
幻魔戏本
7月7日全国上市
超值定价19.8元
全面接受邮购（邮购请注明“鬼武者”）邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011 咨询电话：